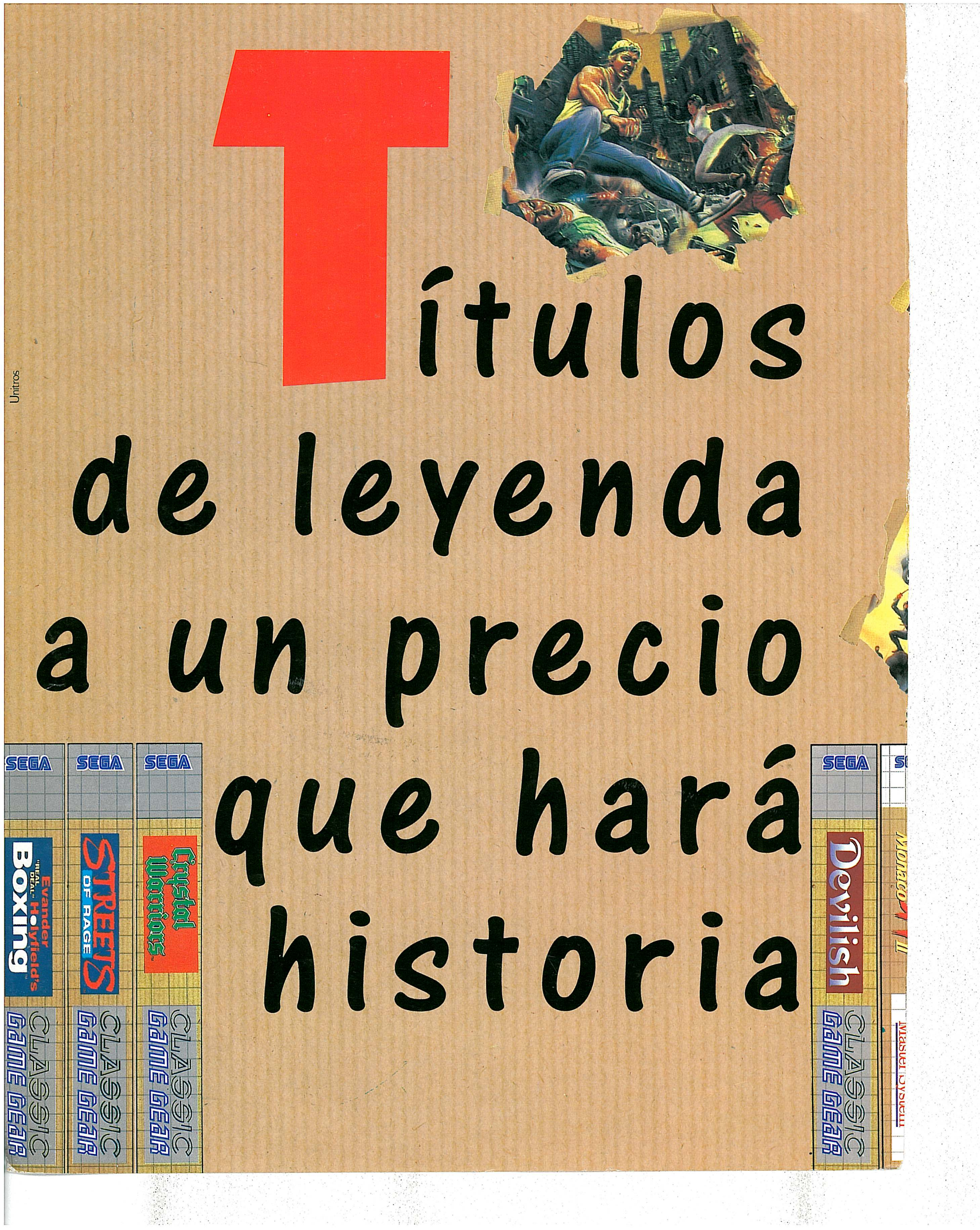

SUPER JUEGOS
Nº 31 ● NOVIEMBRE 1994 ● 350 PTAS.
GRUPO ZETA
TRUCOS
Mortal Kombat II
REVIEWS
Earthworm Jim
Lion King
DOOM
la CUPULA DE LA MUERTE
SEGA NINTENDO SONY 3DO AT
D32
8 420565 037006
00031



Títulos de leyenda a un precio que hará historia
SEGA
Evander "Real Deal" Holyfield's Boxing
CLASSIC GAME GEAR
SEGA
Streets of Rage
CLASSIC GAME GEAR
SEGA
Crystal Warriors
CLASSIC GAME GEAR
SEGA
Devilish
CLASSIC GAME GEAR
Master System
Unitros

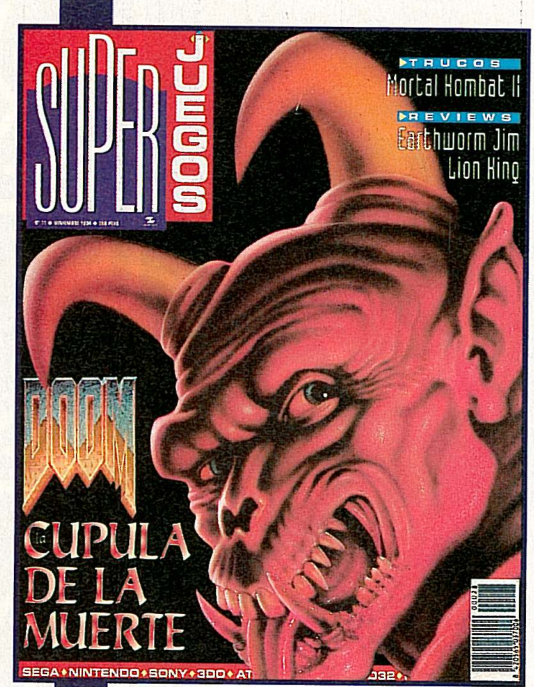

CLASSIC
Títulos que han hecho historia a un precio rompedor. SEGA CLASSIC pone al alcance de todos la colección más divertida del planeta. Una noticia bomba para los coleccionistas y gente de buen jugar. Una serie especial que va a llenar tu pantalla de las aventuras más increíbles a unos precios irrepetibles. En SEGA hemos vuelto a conseguirlo. Pregunta en tu tienda por estos títulos... y no los dejes escapar, date prisa que vuelan.
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07 y te informaremos como conseguirlo.
SEGA
The Ottifants
SEGA
The Flintstones
SEGA
Champions
SEGA
SEGA
Shinobi III
Return of the Ninja Master
CLASSIC MEGA DRIVE
SEGA
BIENVENIDO AL PROXIMO NIVEL

SUMARIO

NOVIEMBRE 1994

31

EN PORTADA



Mega Drive 32X es toda una realidad. Todos conocemos las tremendas cualidades de este nuevo soporte lúdico. Sin embargo, y por muy buena que sea una máquina, nunca será nada si los juegos compatibles con ella no guardan unas cotas de calidad sobresalientes. Este es el caso de DOOM, un programa que por sí solo justifica la creación de una consola. Su impecable desarrollo revolucionó el mundo del PC, y ahora los 32 bits de Sega están dispuestos a hacer lo propio dentro del entorno de las consolas. Este mes SUPER JUEGOS os ofrece una preview exclusiva del programa al cien por cien de su realización.





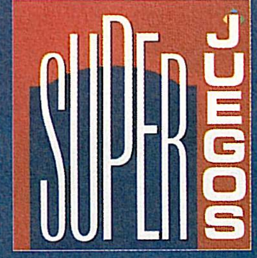
SUPER PREVIEWS

REVIEWS





¡ASÍ QUE PIENSAS QUE ERES UN CHICO DURO!
ELECTRONIC ARTS
SHAQ-FU
SHAQ-FU
ARCADE
BIENVENIDO A LA LUCHA AL ESTILO DE SHAQ. SHAQ FU OFRECE UNA ANIMACIÓN SORPRENDENTEMENTE FLUIDA Y REALISTA DE MANOS DE DELPHINE Y UNA IMPRESIONANTE ALINEACIÓN DE LUCHADORES. ENTRE LOS INCREÍBLES MOVIMIENTOS QUE PERMITE REALIZAR SE INCLUYEN MAGIA, TRANSFORMACIONES, ARMAS Y TELETRANSPORTES, ADEMÁS TODO ELLO EN FANTÁSTICOS LUGARES CON MÚLTIPLES PANTALLAS DESPLAZABLES. LUCHA COMO SHAQ EN EL MODO STORY Y LUCHA FRENTE A FRENTE EN EL MODO DUEL O CREA TU PROPIO TORNEO.
DISPONIBLE EN SEGA MEGADRIVE Y SUPERNINTENDO.
ELECTRONIC ARTS®
ArcadiA software, s.a.
ocean®
Versión Super Nintendo distribuida por Ocean Software Ltd. con licencia de Nintendo. Delphine Software International es una marca registrada deDelphine Software International. Shaq es una marca registrada de Mine O'Mine, Inc. Nintendo y Super Nintendo Entertainment System son marcas registradas de Nintendo. Sega y Mega Drive son marcas registradas de Sega Enterprises Ltd. Ocean es una marca registrada de Ocean. Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts.
DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61



GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López**
y **José Sanclemente Sánchez**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director Editorial: **Pedro de Frutos**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez**
Redactor Jefe: **Marcos García**
Edición: **Juan José Martín Sanz**
Redacción: **José Luis del Carpio** (jefe de sección), **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol** y **Javier Bautista**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa** (maquetación) y **Vicente González** (fotografía)
Maquetación: **Belén Díez España** y **Magdalena González** (tratamiento de imagen)
Portada: **Raúl Martín**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Consejero Delegado: **F. Javier López López**
Director Gerente: **José L. García Yáñez**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: **Félix P. Trujillo**
Controller: **Josefina Agüero**
Producción: **Javier Serrano** (director), **Marisol del Pozo** y **Angel Aranda** (jefes)
Promoción y ventas: **Carlos Bravo**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: (91) 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Director Comercial de Mensuales: **José Manuel Sánchez Ruiz**
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 98 42
Cataluña y Baleares: Isabel Font. Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona. Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute. San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Directora Comercial Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: 61 275 46 46
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 350 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



LOS NIÑOS DE LA GUERRA

PEDRO DE FRUTOS

Nos quejamos de la violencia; se nos atraganta la comida con las crudas imágenes que los informativos audiovisuales —cuando no se refieren a la política— muestran de forma generosa; lamentamos, en fin, la falta de optimismo generalizado en la información. Hemos pasado de los magazines a los docudramas y de éstos a los reality shows sin apenas solución de continuidad, pero las estrellas siguen siendo las mismas: los niños. Nada duele tanto en nuestras carnes como cuando un niño es víctima de la violencia, los malos tratos o la injusticia social. Entonces nos rebelamos y, sin juicio justo, condenamos sin remisión. Henry Marie Remarque mostró en Sin novedad en el frente, un estremecedor libro antibélico, como hacer carnicería con jóvenes todavía imberbes. La imagen de un pequeño desnutrido o ensangrentado es más atroz que un suicidio colectivo o la del desquiciado que entra a tiros en un supermercado. En las últimas semanas asistimos a una campaña de descrédito de los videojuegos capitalizadas en torno a un ludópata más enfermo que vicioso o un pequeño al que, de cuando en cuando, lastimosamente se le agudizan sus ataques epilépticos. Dos casos contra millones en todo el mundo. La exaltación de la minoría más ridícula para condenar a la ligera un sector que es capital, no sólo en el ocio, sino también en la educación juvenil. Los españoles nos gastamos billones de pesetas al año en el juego para mayores. Somos la tercera potencia en este sentido —líbrenos Dios de esta marca— y ya nadie se rasga las vestiduras por las amas de casa que se dejan el presupuesto mensual en las máquinas tragaperras, de los maridos que se entretienen en el bingo antes de regresar a casa, o de quienes se dejan fortunas en la ruleta o el black jack de los casinos.

Por mucho que ansiemos echar por tierra este sector, o implicar a los niños para hacerlo más dramático, no hay constancia hasta el momento de un solo joven en todo el mundo que robe para comprar un videojuego, o que languidezca por no enfrentarse más de diez veces al día contra Son Goku o Reptil. Está demostrado científicamente que los más pacíficos son quienes descargamos nuestra agresividad ante una pantalla. No enviemos a los más jóvenes a la guerra. Seamos justos en nuestros juicios. Los videojuegos entretienen y, en algunos aspectos, representan los deportes del siglo XXI.

NOTICIAS

CDI DE PHILIPS

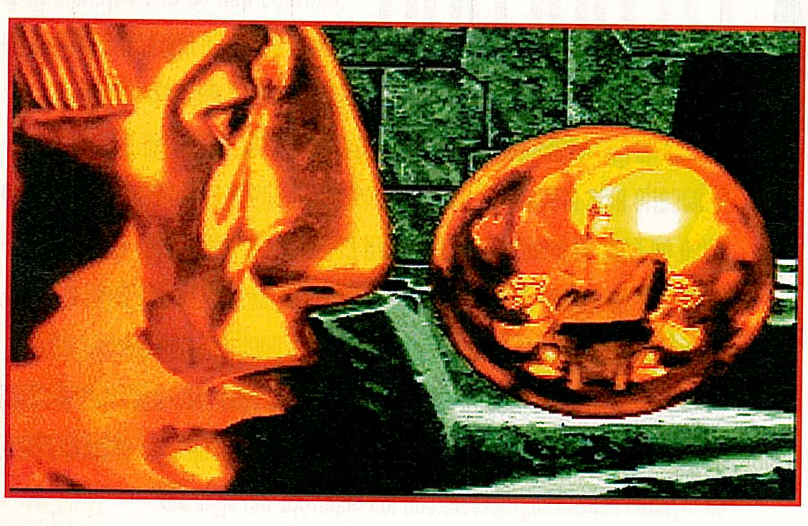
Comienza su andadura en castellano

Hasta ahora los hispanoparlantes no podían sentirse especialmente contentos con la política idiomática de las compañías a la hora de producir programas. En muchos casos, los juegos no incluían ni la opción en castellano y, en otros, se limitaban a los textos mientras las voces permanecían en inglés, francés o japonés. Por suerte, estas discriminaciones empiezan a superarse y sistemas como el ***CDi*** de **Philips** han comenzado a producir títulos con voces y textos en nuestro idioma.

Los primeros en salir al mercado serán INCA e INTERNATIONAL TENNIS OPEN, dos clásicos a los que se han añadido algunos pequeños cambios en su diseño, y en cuya locución han intervenido conocidas voces del doblaje y de la televisión.

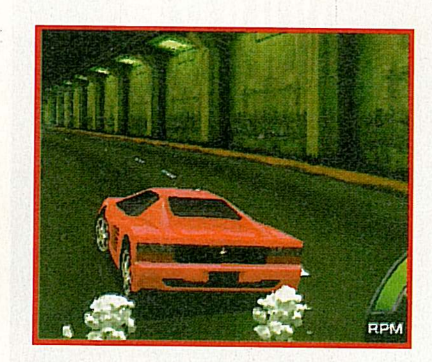
En el caso de INTERNATIONAL TENNIS OPEN los comentarios corren a cargo de todo un experto en la materia: el popular Matías Prats. De la mano del actual presentador de Estudio Estadio, este veterano juego de tenis cobra una nueva dimensión convirtiéndose en algo más entrañable y cercano a todos nosotros.

CDi de **Philips** acaba de apuntarse un gran tanto. Ojalá que cunda el ejemplo entre el resto de las compañías.



El nuevo soporte CDi de la compañía Philips inicia una nueva andadura al lanzar al mercado títulos con voces y textos en nuestro idioma. Esta política de la conocida multinacional holandesa puede apreciarse en juegos como INCA e INTERNATIONAL TENNIS OPEN.





ULTRA 64

La nueva frontera del Universo Nintendo

La carrera por alcanzar una posición privilegiada en el futuro del videojuego parece acelerar su ritmo en los últimos meses. Todas las grandes compañías empiezan a mostrar sus estrategias de cara a los próximos meses y, en el caso de **Nintendo,** esos planes tienen un nombre propio: ***Ultra 64***.

Este nuevo sistema de **Nintendo** constituirá la primera creación del binomio formado por la compañía nipona y el número uno en tecnología gráfica **Silicon Graphics**. La andadura comercial de esta potente sociedad comenzará en los salones recreativos en el próximo Noviembre con dos títulos: KILLER INSTINCT y CRUIS'N USA. CRUIS'N USA (del que os ofrecemos las primeras imágenes) puede convertirse en la auténtica bomba en estas Navidades con 4 vehículos diferentes y de espectacular diseño, 14 circuitos de dimensiones hasta ahora desconocidas, 16 millones de colores, scaling, texture mapping, y mil genialidades más. En poco tiempo podremos disfrutar de ella en los salones recreativos.

Ya en el 95, ***Ultra 64*** llegará a nuestros hogares bajo un formato casero y, a diferencia de la gran mayoría de los sistemas de parecidas características, este soporte apostará por una política de precios más asequible para los usuarios. La intención de **Nintendo** es que ésta no sobrepase la barrera de las 30.000 pesetas y convertirse



Este nuevo soporte se va a convertir en el primer ejemplo nítido de la colaboración establecida entre Nintendo y Silicon Graphics. De momento, los dos primeros títulos de esta consola que podrán contemplarse en los salones recreativos serán: KILLER INSTINCT y CRUISIN' USA.







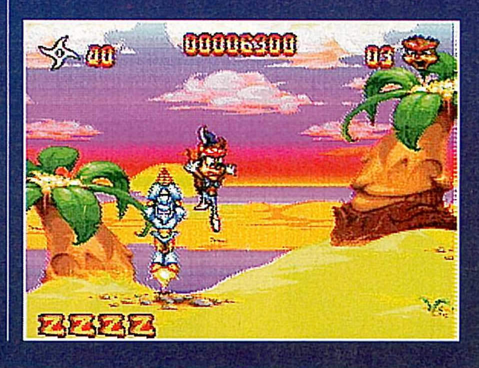
Sunsoft y Spaco dispuestos a machacar en Navidad

Spaco, uno de los principales distribuidores de productos **Nintendo** para España, acaba de anunciar los últimos lanzamientos de **Sunsoft** de cara a las próximas Navidades del año 1994.

Los tres juegos producidos por esta compañía para ***Super Nintendo*** son: ZERO KAMIKAZE SQUIRREL, AERO THE ACROBAT 2 y HEBEREKE'S POPOON. Los dos primeros títulos son dos extraordinarios y renombrados juegos de plataformas con una impecable realización técnica, colorido de ensueño y una jugabilidad de locura. HEBEREKE'S POPOON, todo un clásico en Japón, es un programa divertidísimo que mezcla sabiamente títulos tan apasionantes y divertidos como el PUYO-PUYO y el TETRIS BATTLE GAIDEN. La versión europea será totalmente respetuosa con respecto a la nipona, incluso en la caja. Todo un acierto de **Sunsoft** y su distribuidor en España, **Spaco**.



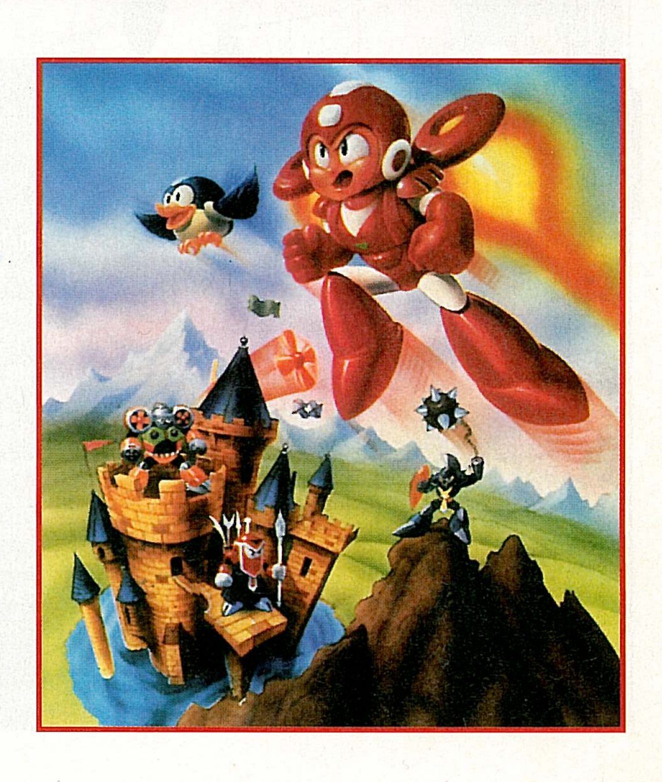




en el soporte más competitivo del mercado. En el pasado CES de Chicago tuvimos la oportunidad de observar los primeros pasos de la *Ultra 64* -en un estado muy avanzado de programación- pero, en los últimos meses, sus diseñadores han introducido importantes mejoras. La más interesante es la incorporación de un nuevo procesador, el Rambus, que aumentará la velocidad inicial de 100 mHz a la increíble cifra de 500 mHz o, lo que es lo mismo, 500 millones de instrucciones por segundo. Si tenemos en cuenta que la nueva generación de consolas como *Atari Jaguar* o *3DO* trabajan con cifras que oscilan entre 14 y 25 mHz, nos haremos una idea de lo que puede suponer la incorporación del Rambus. De lograrlo, ***Ultra 64*** sería, como dicen los mentores de **Nintendo**, «la nueva frontera de la programación en el mundo del videojuego doméstico».

Mega Man se pasa a los dibujos animados

Mega Man, el popular superhéroe de **Capcom**, ha decidido dar el salto y protagonizar una trepidante serie de dibujos para la pequeña pantalla. El responsable de trasladar al pequeño personaje a la dimensión animada es un experimentado y veterano creador de se-



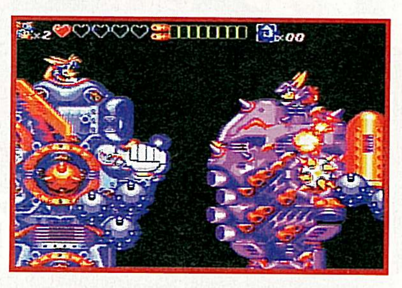
ries infantiles: Ruby-Spears. En los futuros dibujos de Mega Man, estarán presentes todos los aliados y enemigos que ya conocimos en los videojuegos, intentando reflejar al máximo el espíritu combativo y trepidante de ese mundo.
Este ambicioso proyecto será el primer producto que salga de las nuevas instalaciones de **Capcom USA** en Silicon Valley, y forma parte de un amplio plan de expansión de esta compañía de videojuegos hacia otros sectores del entretenimiento y del ocio.
Otro lanzamiento de la filial norteamericana para el próximo año será la cinta de video de la película STREET FIGHTER II y que contará, entre otros, con la presencia de los actores Jean-Claude Van Damme y Raúl Julia.



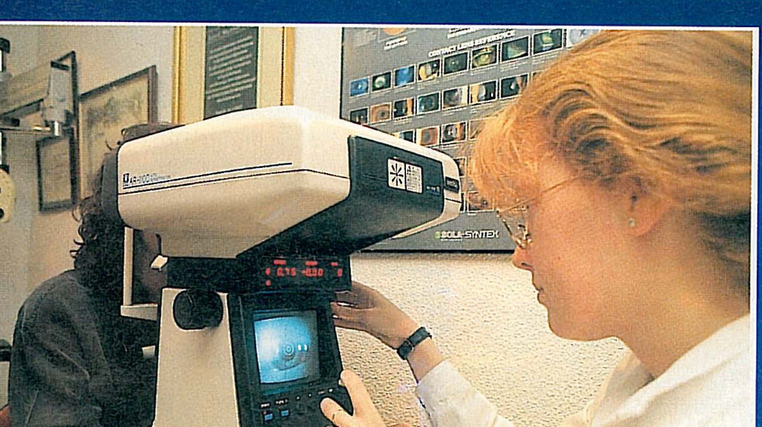
Konami continua imparable en Mega Drive

El matrimonio entre **Konami** y la consola ***Mega Drive*** va camino de convertirse en uno de los binomios más productivos e importantes de la historia de este soporte de 16 bits. A las últimas entregas (PROBOTECTOR, LETHAL ENFORCES 2 y TINY TOON ACME ALL STARS), hay que añadir ahora dos suculentos títulos que despertarán seguramente el interés de la mayoría de los aficionados: SPARKSTER ROCKET KNIGHT ADVENTURES 2 y ANIMANIACS. El primero no necesita presentación, ya que es la segunda parte de aquel excelente juego de plataformas protagonizado por esa zarigüeya propulsada de nombre Sparkster. El segundo, ANIMANIACS, es un juego mezcla de plataformas e inteligencia al estilo LOST VIKINGS. Este título está protagonizado por los personajes de la popular serie de dibujos producida por el famoso director norteamericano Steven Spielberg.
Ambos programas atesoran una extraordinaria calidad técnica y la jugabilidad alucinante que la compañía **Konami** suele imprimir a todas sus creaciones. En nuestro próximo número podréis conocer con todo lujo de detalles las peculiaridades y características de estos dos nuevos éxitos de la prestigiosa factoría japonesa.

Estos dos nuevos títulos de Konami para Mega Drive poseen una extraordinaria calidad técnica y la jugabilidad clásica que la compañía nipona otorga a todos sus productos. Un nuevo acierto.







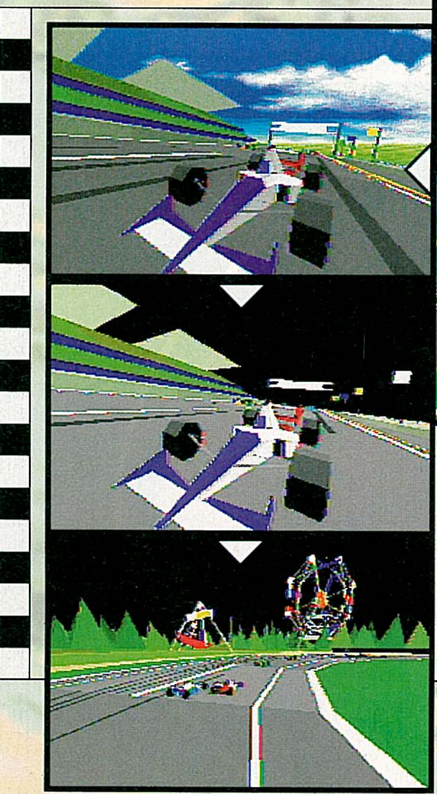
La vista es imprescindible mantenerla en perfectas condiciones. Con este objetivo, os ofrecemos algunos consejos que resultarán primordiales para que podáis disfrutar plenamente de vuestros videojuegos favoritos. Ten mucho ojo.

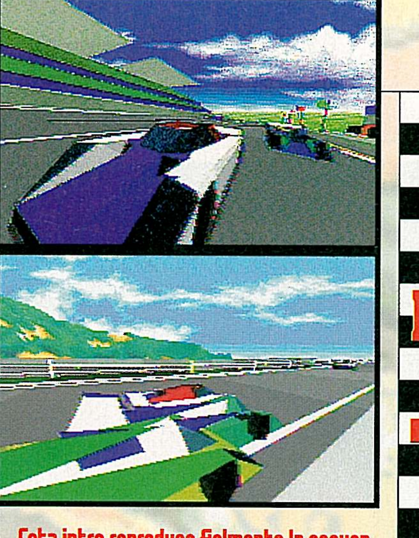
Trucos para descansar la vista del jugador

Aunque en muchas ocasiones no nos demos cuenta, al jugar durante un tiempo prolongado con nuestras consolas estamos sometiendo a nuestros ojos a un trabajo extra. Lo mismo puede decirse de otras prácticas tan corrientes como estudiar o trabajar con ordenadores, por lo que convendría que atendiéramos a las sencillas recomendaciones publicadas en la revista TU SALUD. Aquí te ofrecemos algunas de ellas:

◆ Cada media hora de lectura o de juego, relaja tu visión mirando a lo lejos durante 5 minutos.
◆ Si tu actividad se prolonga durante varias horas, aumenta el periodo de descanso.
◆ La distancia más correcta para trabajar con ordenadores o la pantalla del televisor no debe ser inferior a 40 centímetros. No es bueno leer en la cama ya que la distancia es siempre menor.
◆ En el caso de los ordenadores, es fundamental el uso de protectores de pantalla (filtros) o unas gafas especiales.
◆ Si durante el desarrollo de la actividad (mientras lees o juegas) sufres dolores de cabeza constantes o tienes visión borrosa, acude al oftalmólogo.

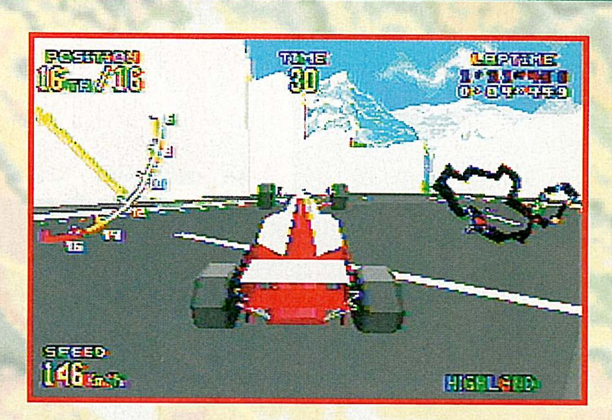






INTRO

Esta intro reproduce fielmente la secuencia inicial de la máquina recreativa, añadiendo lógicamente los nuevos coches incorporados en este sensacional VIRTUA RACING DE LUXE. Todo un lujo de la velocidad.





VIRTUA RACING

E n 1992 **Sega** sorprendía con un asombroso arcade de conducción de nombre **VIRTUA RACING**. Esta recreativa, diseñada íntegramente con gráficos vectoriales, era muy real gracias a sus cuatro vistas distintas y a la asombrosa rapidez con la que se movían sus gráficos. Esta máquina había sido programada por **AM2**, creadores de joyas legendarias como HANG-ON, OUT RUN, y AFTER BURNER.

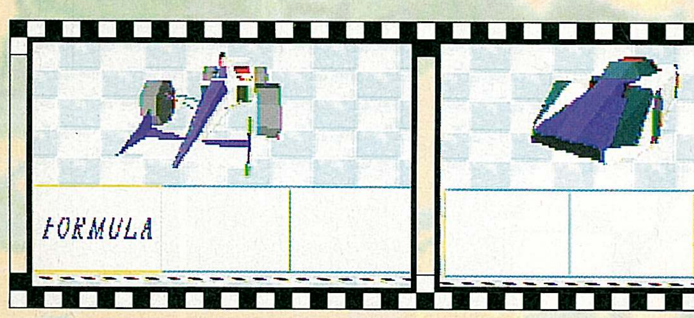
Era la primera máquina que utilizaba el chip *SH2*, elaborado en colaboración con **Hitachi** (de ahí *Sega Hitachi* 2). Este coprocesador matemático trabajaba con polígonos a velocidad de vértigo.

La recreativa permitía que se enfrentaran hasta ocho jugadores simultáneos (en la versión Fórmula), y repetía la carrera del ganador desde distintos puntos del circuito. Pronto la fiebre VIRTUA se extendería a lo largo de los salones recreativos. Tal fue el éxito de esta máquina que **Sega** adoptó el sistema VIRTUA para sus juegos futuros. VIRTUA FIGHTERS, VIRTUA STAR WARS y WING WAR serían los siguientes lanzamientos, pero eso ya es otra historia.

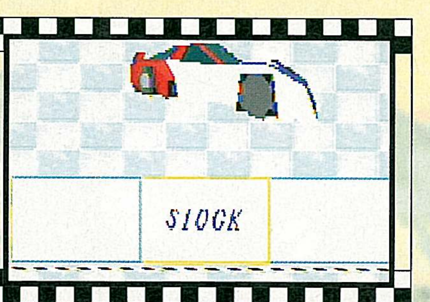


El año pasado **Sega** anunció la esperada conversión de **VIRTUA RACING**, y con ella el *SVP* (*Sega Virtua Processor*), un chip que funcionaba como procesador matemático y que elevaba los 7.6 MhZ hasta 23 MhZ, y movía los gráficos del juego a una velocidad vertiginosa acercándose bastante a la máquina original. Ahora nos llega la esperada conversión para la nueva *MD32X*, que mejora en algunos aspectos a la recreativa.

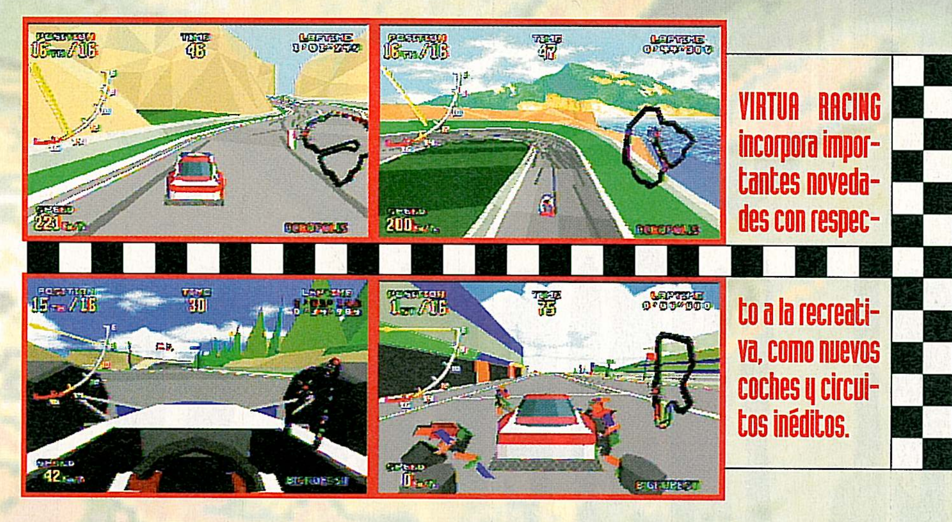
Cuenta con dos pistas nuevas situadas en escenarios tan distintos como son una ciudad, en la que tendremos que esquivar los frenéticos conductores domingueros, y un circuito de velocidad, bastante parecido a la pis-



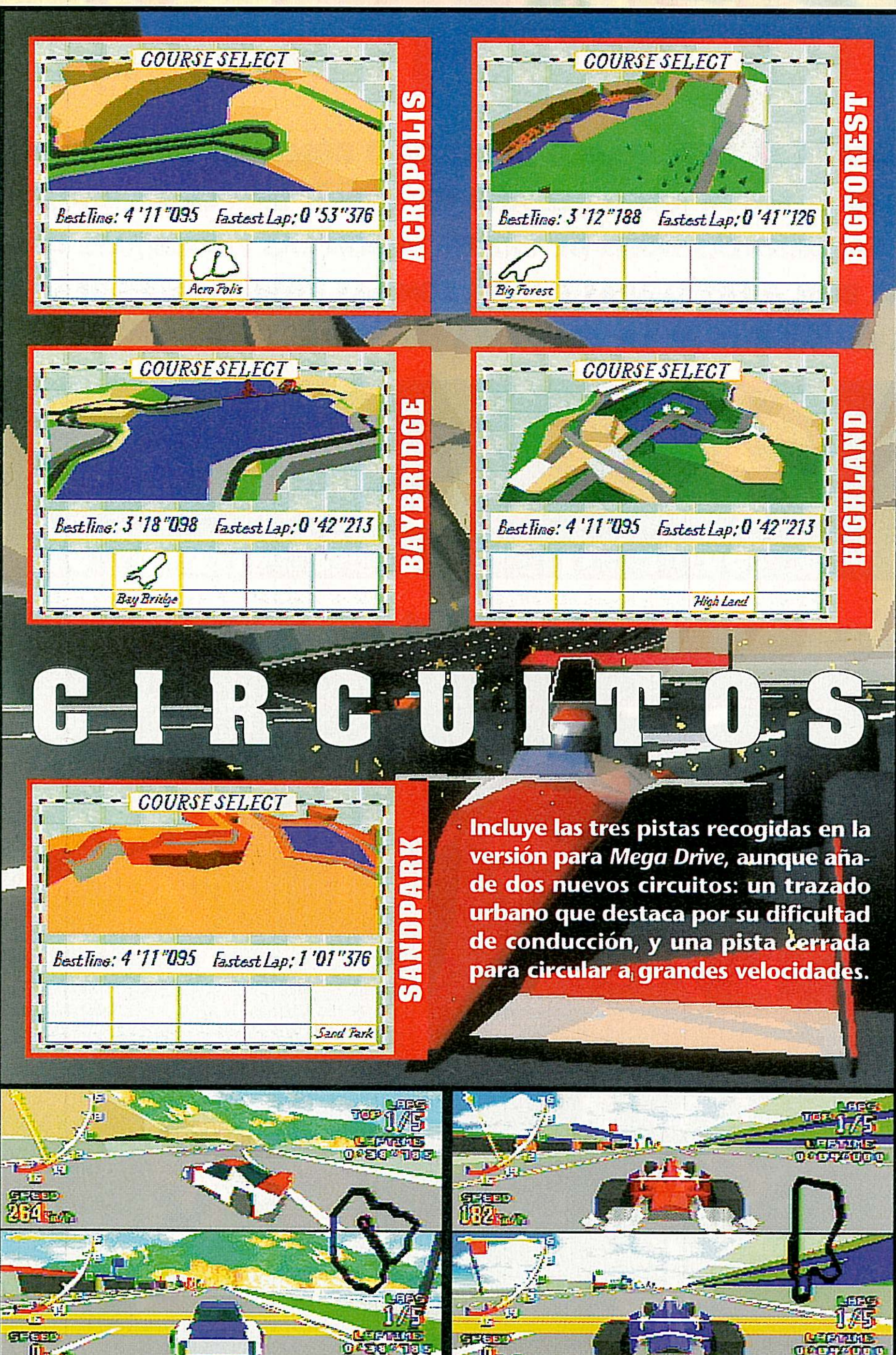
Los tres vehículos de este juego son un fórmula 1, un stock y, por último, un prototipo.







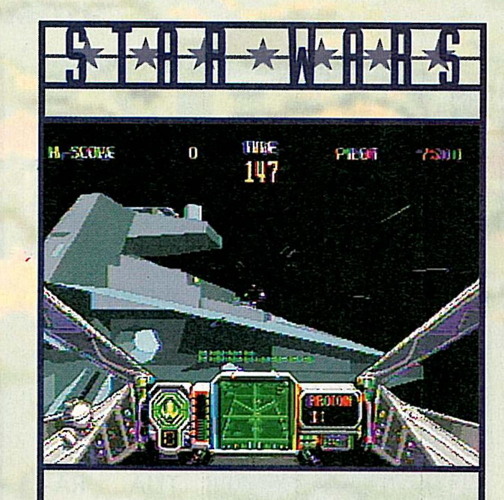
VIRTUA RACING incorpora importantes novedades con respecto a la recreativa, como nuevos coches y circuitos inéditos.



Incluye las tres pistas recogidas en la versión para *Mega Drive*, aunque añade dos nuevos circuitos: un trazado urbano que destaca por su dificultad de conducción, y una pista cerrada para circular a grandes velocidades.

ta de DAYTONA. La segunda novedad es la inclusión de dos coches más: los stocks, y los prototipos, más rápidos incluso que los monoplazas de Fórmula 1. Todo ello a una velocidad bastante superior a la de ***Mega Drive***. En los próximos meses desvelaremos todos los secretos de este espectacular arcade.

THE PUNISHER



La siguiente conversión de recreativa en aparecer para ***MD32X*** será **STAR WARS**, basado en las últimas secuencias de la película. De este modo, asistiremos al asalto final de los rebeldes en un juego muy en la línea de **STARBLADE**, sólo que en esta ocasión podremos pilotar la nave. Además, atacaréis en una misión suicida para destruir al Imperio y a la Estrella de la Muerte. Que la fuerza os acompañe una vez más.



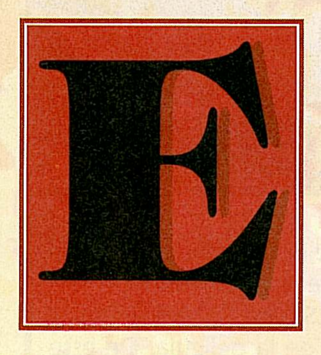


EL INFIERNO EN LA TIERRA

ES EL TITULO ESTRELLA QUE ACOMPAÑA AL DESEMBARCO DEL ULTIMO BOMBAZO DE SEGA. FUE GALARDONADO POR LA CRITICA COMO EL MEJOR JUEGO DEL AÑO DE 1993. IMPECABLE REALIZACION TECNICA, INUSITADO REALISMO Y SANGRIENTAS DOSIS DE VIOLENCIA SON LAS PRINCIPALES CUALIDADES DE UN PROGRAMA QUE PONE BIEN A LAS CLARAS CUALES SON LAS POSIBILIDADES REALES DEL SISTEMA DE 32 BITS DE LA COMPAÑIA JAPONESA.

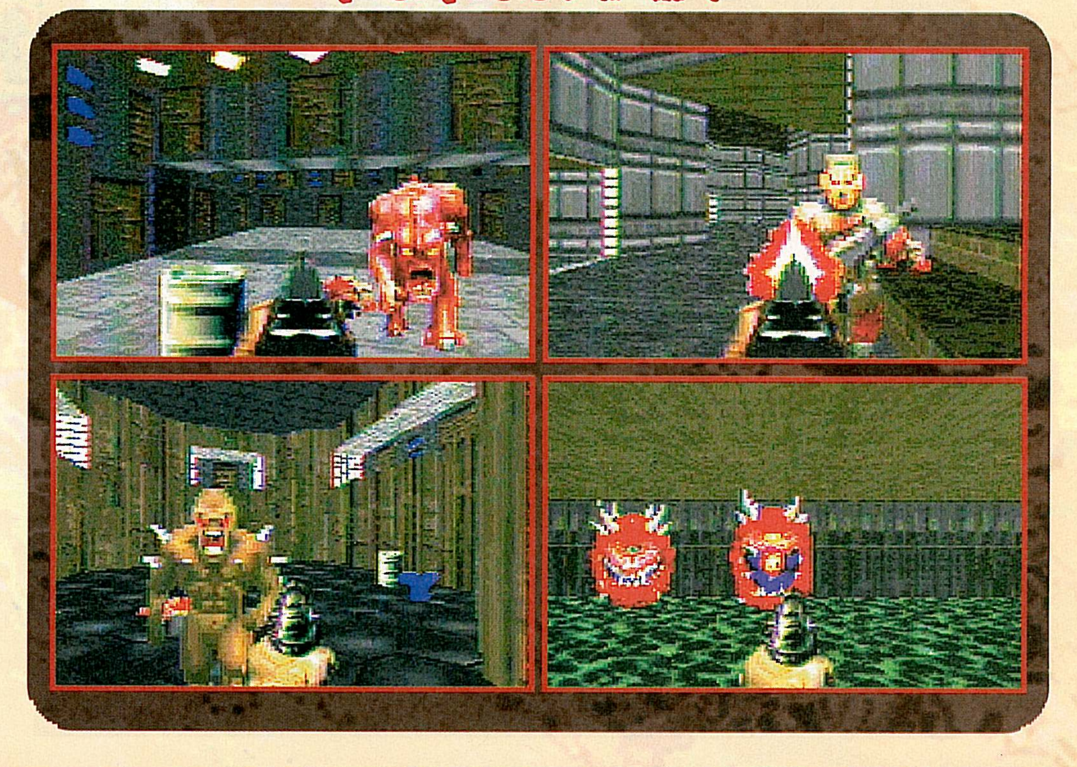
DOOM





Estamos ante una de las mayores apuestas de **Sega**. El conocido VIRTUA RACING DELUXE es un gran juego, pero la excepcional versión para ***Mega Drive*** de este programa eclipsó el lanzamiento de la entrega para ***32X***. Las cabezas pensantes de **Sega** precisaban de un programa que respondiese a las peticiones de sus usuarios, un juego que pusiera bien a las claras lo que es capaz de hacer ***Mega Drive 32X***. Ese cartucho es el genial **DOOM**. La original creación de **Id Software** ha sido aclamada en el mundo entero por su increíble desarrollo, que aún hoy recibe alabanzas y es imitado por muchos programadores del mundo entero. La primera incursón que realizó esta com-

ENEMIGOS





OBJETOS



OPCIONES



UNIFORME



DIFICULTAD

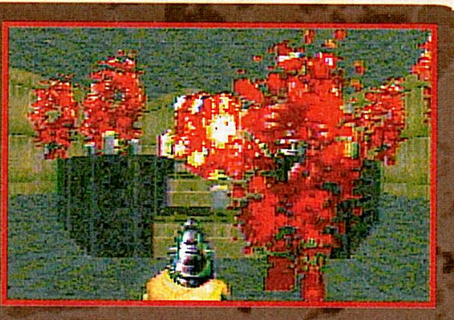


pañía en el mundo de los videojuegos de perspectiva en primera persona fue con WOLFESTEIN 3D, un soberbio programa que simulaba las vicisitudes de un prisionero de los nazis en la segunda guerra mundial. Este juego se convirtió en la piedra filosofal de esta compañía, que descubrió un filón en esta original panorámica. A pesar de que WOLFESTEIN 3D fue el primero, hasta que llegó este genial **DOOM** no se conocieron las tremendas posibilidades de entretenimiento que tenía esta fantástica perspectiva. *Scaling* perfecto, *texture mapping*



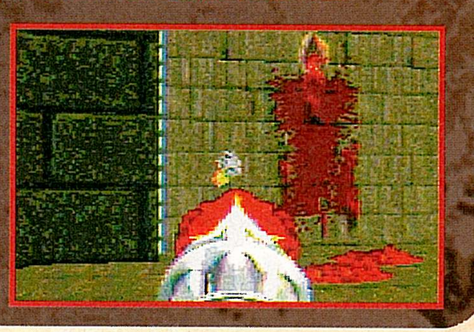
SANGRE Y VISCERAS

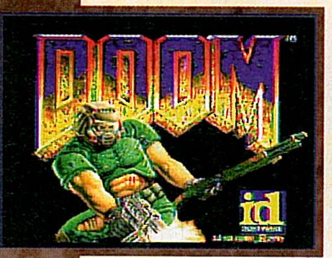




UNO DE LOS PUNTOS FUERTES DE ESTA MAGNIFICA CONVERSION ES QUE SE HA MANTENIDO INTACTO TODO EL BANQUETE SANGRIENTO DE QUE HACIA GALA EL PROGRAMA ORIGINAL. ASI, CADA VEZ QUE ANIQUILEMOS A UN ENEMIGO PODREMOS CONTEMPLAR CON TODA RIQUEZA DE DETALLES COMO REVIENTA LITERALMENTE ANTE NUESTRO OJOS, O INCLUSO DEJA PARTE DE SU ANATOMIA PEGADA A LAS PAREDES. NO RECOMENDADO PARA PERSONAS SUSCEPTIBLES.





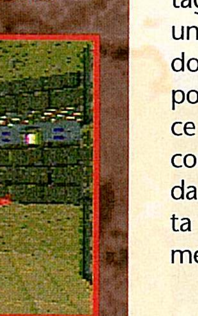





ARMAS




DOOM NOS OFRECE UN FENOMENAL CATALOGO DE ARMAS PARA HACER FRENTE A LAS HORDAS DE ENEMIGOS QUE SE ESCONDEN DETRAS DE CUALQUIER PARED. ENTRE ELLAS PODREIS ELEGIR DESDE UNA SIERRA ELECTRICA HASTA UNA PODEROSA PISTOLA DE PLASMA, UN LANZACOHETES O UNA AMETRALLADORA.

de lujo, *scroll* continuo en las rotaciones de 360 grados y un espectacular tratamiento de las proporciones llamado *Ray-castling*, dotaba de un inusitado realismo a la visión subjetiva del protagonista. **DOOM** era el juego de ***PC*** con el que todos los usuarios de consola habíamos soñado...hasta la aparición del ***32X***. Podemos aseguraros que el **DOOM** de ***32X*** tiene la misma calidad, rapidez, definición y espectacularidad que todo un 486 a 50 Mhz, por mucho que les pese a los defensores a ultranza del ***PC***. El argumento es tan atractivo como su estructura. Una legión de zoombies y monstruos del infierno pretenden conquistar la Tierra y aniquilar a todos los seres humanos. Nosotros hacemos las veces de heróico protagonista que debe desenvolverse por una ciudad laberíntica, eliminando a todos los seres repugnantes que pululan por los pasadizos. Cada una de las quince fases finalizará cuando logremos encontrar el interruptor que activará la salida. El **DOOM** de ***32X*** es una copia exacta del programa que fue considerado mejor juego del año en 1993.

THE SCOPE

Tener 32 Bits en casa, te costaría una fortuna.

A menos que tengas MEGA DRIVE.

Sólo un corazón tan potente como el de Mega Drive podría permitirle ceder parte de su poder a sistemas que, de otra forma, serían inaccesibles por su astronómico coste.

De ahí, que Mega Drive sea el motor de Mega CD, el único sistema capaz de generar juegos con imágenes reales y sonido en Compact Disc.

Ya era hora de convertir en realidad un ansiado sueño consolero, gracias a la máquina definitiva MD32X: llevar al salón de tu casa, hasta el último de los 32 Bits de los juegos de Recreativa.

Y sin que tu bolsillo, entre en coma profundo. Mega Drive es mucha consola.

Además de los apoteósicos estrenos que te esperan en 16 Bits te coloca de lleno en la rampa de lanzamiento hacia el futuro. ¿Hay una razón más poderosa para tenerla?



Unitros

MD 32X: Tu máquin

Aléjate de los Salones Recreativos. ¿Quién los necesita ahora que tienes MD32X? En tu propia casa, podrás vivir las mismas sensaciones con toda su potencia de juego.

Un milagro tecnológico reservado a los que apostaron por Mega Drive. Como tributo a su fidelidad, SEGA ha preferido aprovechar parte de la potencia de Mega Drive para crear una máquina asequible y totalmente compatible, en contra de la tendencia del mercado hacia sistemas de 32 Bits independientes y prohibitivos.

El precio, es lo único que no se dispara en MD32X.
Y los títulos en 32 Bits comenzarán a multiplicarse muy pronto.
En cartuchos y en CD (para usuarios de Mega CD).

¿Estás listo para el próximo nivel?
Bienvenido. Acabas de entrar en la 3ª dimensión.

Con tu propia máquina.

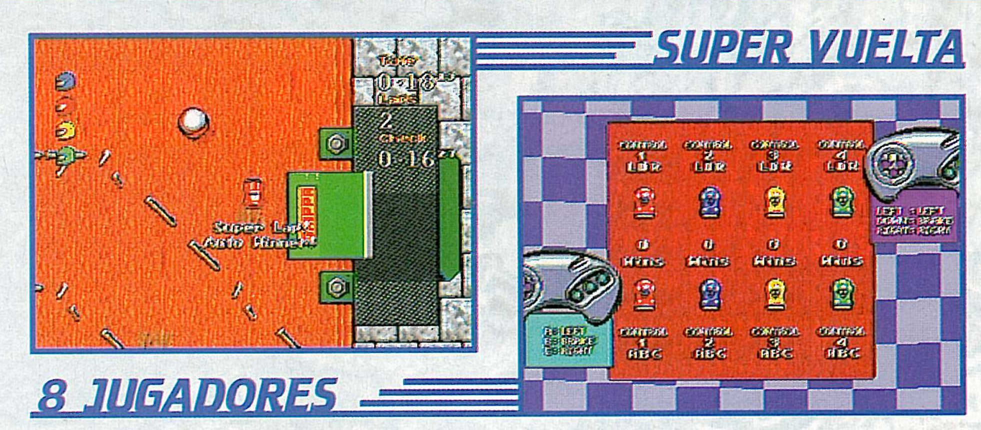


FICHA TECNICA

CPU:	2 procesadores R!SC de Hitachi de 32 bit, a una velocidad de 23 Mhz/40 MIPS (millones de instrucciones por segundo).
Co-procesadores:	Chip VDP (Vídeo Digital Processor) y el procesador Motorola 68.000 de Mega Drive.
Gráficos:	Los procesadores RISC de alta velocidad y su doble memoria de cuadro permiten la gestión de 50.000 polígonos por segundo; mapeado de texturas; escalado y rotaciones a través de hardware.
Colores:	32.768 colores simultáneos en pantalla.
Memoria:	4 Mbits de RAM, además de los disponibles en Mega Drive y Mega CD.
Vídeo:	Puede superponer un plano de gráficos sobre imágenes generadas por Mega Drive.
Audio:	Sonido Digital Estéreo; posibilidad para programar las frecuencias de muestreo; capacidad para mezclar sonidos procedentes de Mega Drive.

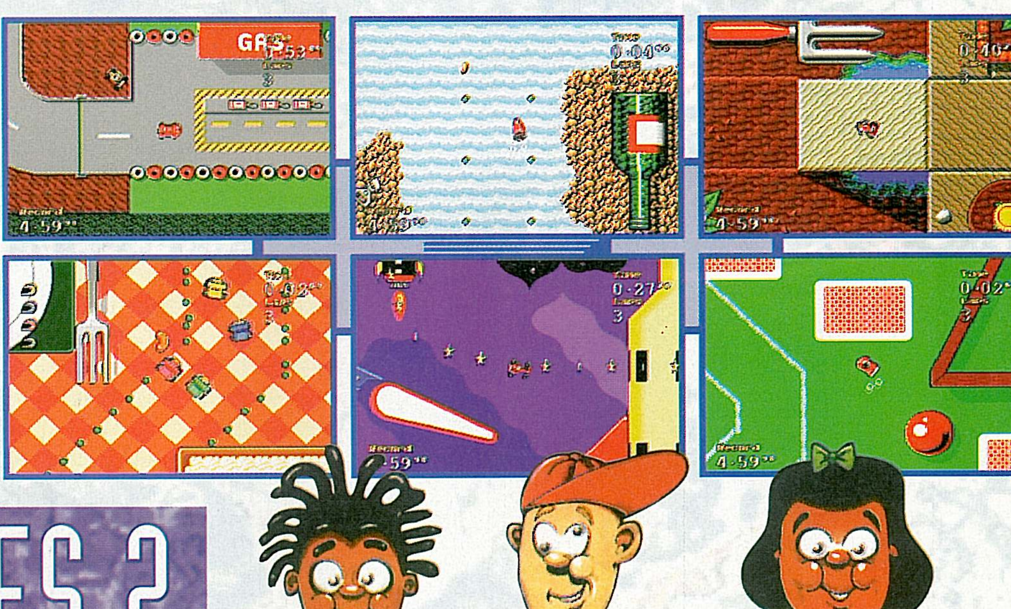

a recreativa en casa.
MEGA DRIVE
32X
SEGA
16-BIT
POWER
ON
MEGA DRIVE SEGA
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL





SUPER VUELTA

8 JUGADORES



Corría el año 93 cuando una compañía británica sorprendió a los usuarios de ***Mega Drive*** con un fantástico y original juego de carreras protagonizado por unos curiosos vehículos en miniatura. Su nombre era MICROMACHINES, y sus creadores unos debutantes en la 16 bits de **Sega**, los geniales programadores de **Codemasters**. Tras recibir el reconocimiento de la crítica y el público, parecía lógico la aparición de una segunda parte, pero lo que muy pocos podíamos esperar era que la continuación pudiera llegar a ser algo tan salvaje como este **MICROMACHINES 2**. Más jugadores simultáneos sin necesidad de adaptadores (hasta ocho), modalidades inéditas de juego, nuevos vehículos, escenarios y pruebas al estilo OFF ROAD con coches aún más pequeños, y una visión más amplia del circuito son algunas de las sabrosas novedades que nos esperan. Si esto no te ha abierto aún la boca, imagínate una liga o una copa con otros

MICROMACHINES 2

PRUEBAS

Este fantástico juego de carreras es un alarde de jugabilidad, pero también de variedad. Muchos escenarios y decenas de vehículos (cada uno con sus características particulares), proporcionarán la oportunidad de gozar de mil maneras diferentes de la velocidad. Será difícil que corras sólo una prueba, las probarás todas y repetirás continuamente.

4X4

Los Todoterrenos se enfrentan a un circuito plagado de dificultades y trampas.



BEACH BOOGIES

La playa con los típicos excursionistas de picnic, sus desperdicios y mucha arena rodeada de abundante agua.

ATV

Saltos constantes, charcos, placas de hielo, rastrillos y demás cacharros esparcidos por el jardín de las delicias.





BUGS

En el garage podremos recordar aquellos tiempos llenos de velocidad y emoción a los mandos del Scalextric.

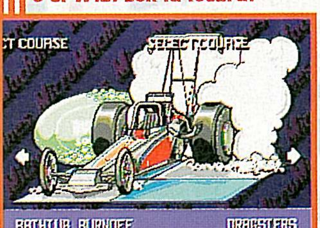
CHOPPERS

Los helicópteros volarán a través de uno de los recorridos más complejos y difíciles del programa.



DRAGSTERS

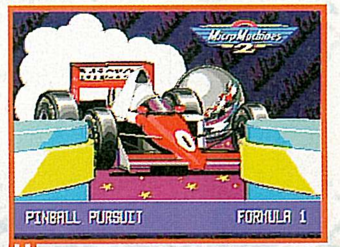
La prueba más veloz y técnica tiene como escenario el cuarto de baño. La bañera o el W.C. son la locura.





DUMPER TRUCKS

La mesa del comedor está bien servida de ricos manjares. A más de uno se le atragantarán para siempre.

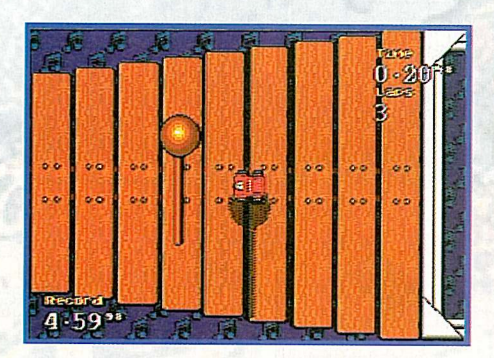


FORMULA 1

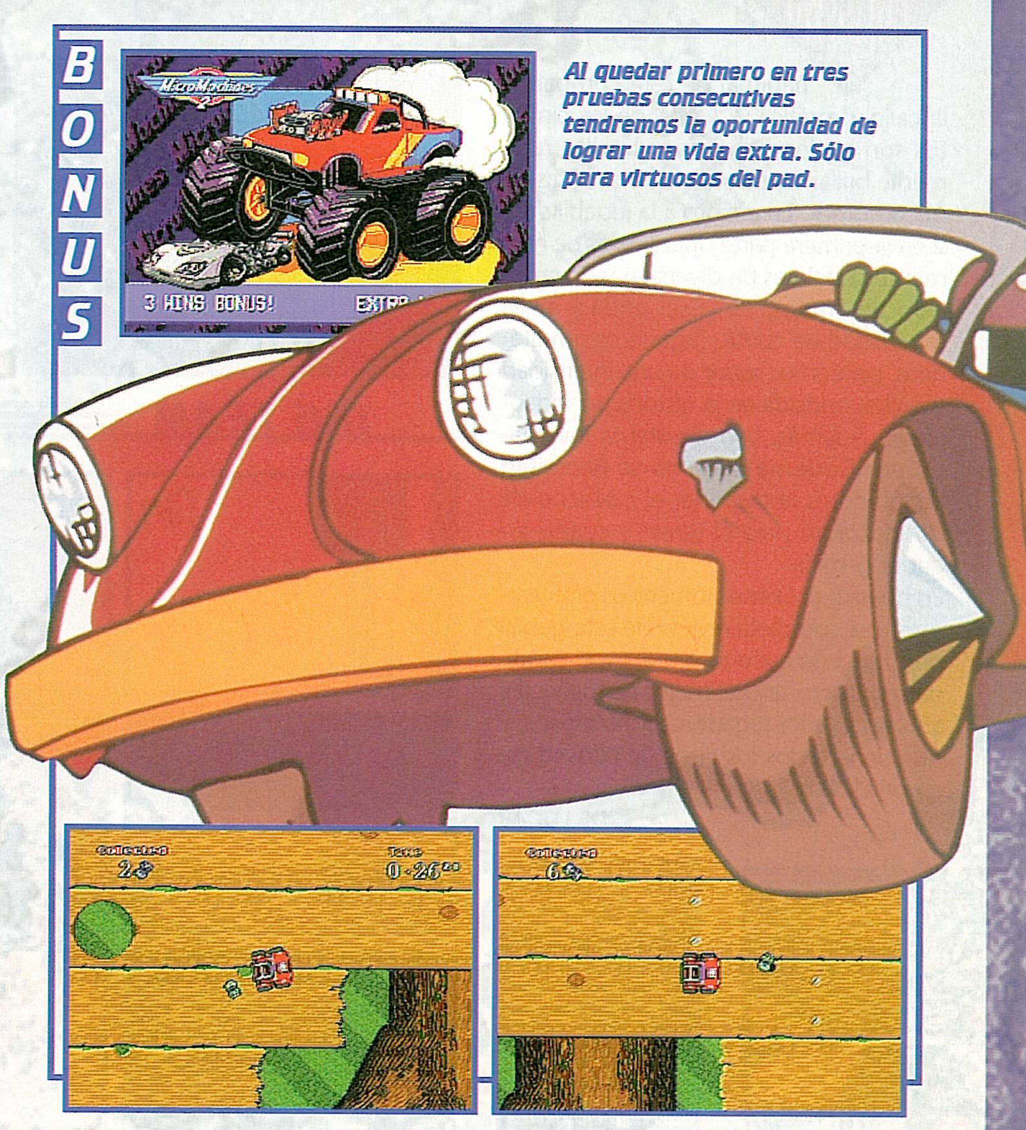
Casi tan veloz como los Dragsters pero con muchas dificultades en forma de petacos y mandos de millón.



16 jugadores, nuevos items que potencien tu velocidad, agarre o demás características, fases de bonus cronometradas, y otros interesantes alicientes como la incorporación de nuevos personajes redondearán un cartucho ya de por sí bastante completo. Como suele ser norma



BONUS



Al quedar primero en tres pruebas consecutivas tendremos la oportunidad de lograr una vida extra. Sólo para virtuosos del pad.

HOVERCRAFT

El estanque del jardín es el lugar idóneo para la modalidad más incontrolable y arriesgada.



MONSTER TRUCKS

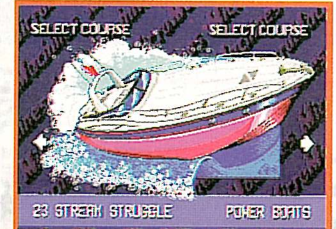
Los vehículos más salvajes no parecen amansarse con las melodías de xilófonos, pianos y armónicas.





OFF ROADERS

El sótano en penumbra es un laberinto de tuberías y un nido de arañas con sus elásticas redes.



POWER BOATS

Toda la potencia de las motoras para remontar la corriente de los regueros formados por la lluvia.

RALLY CARS

El taller de carpintería, entre sierras y taládros, se ha convertido en el reino de la velocidad y el bricolage.



SPORTS CARS

La mesa de billar es un alarde de habilidad y reflejos. El lugar perfecto para armar el taco.





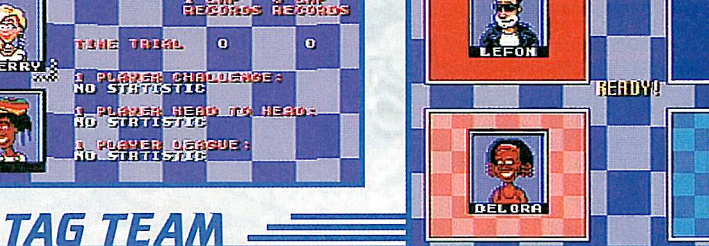
La gran sensación de este cartucho son las pruebas «Mini-Micro»: Coches aún más pequeños, una visión más amplia y la velocidad de siempre.

habitual de esta compañía, la calidad gráfica y diseño de los circuitos son espléndidos, con detalles realmente brillantes e innumerables notas de buen humor. En cuanto a la jugabilidad, si en la primera parte disfrutamos de momentos estelares de diversión y de emoción sin límites, en la segunda y en la modalidad de cuatro jugadores simultáneos, podremos gozar de una intensidad casi desconocida en la historia del videojuego. Además, con el sistema inventado por **Codemasters**, no se necesitan adaptadores al disponer el cartucho de dos entradas para el tercer y cuarto jugador (*J-cart*).
En nuestro próximo número os ofreceremos una completa review de este genial programa de carreras, sin duda el candidato número uno al mejor cartucho del año para varios jugadores simultáneos, y que tiene todos los visos de convertirse en un clásico.

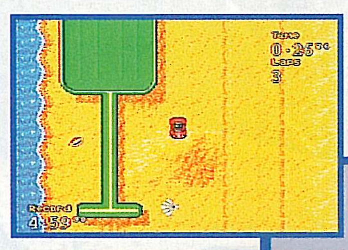
DE LUCAR

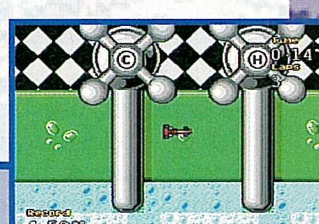
ESTADISTICAS



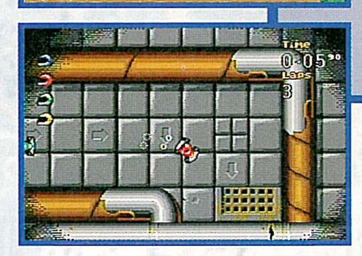
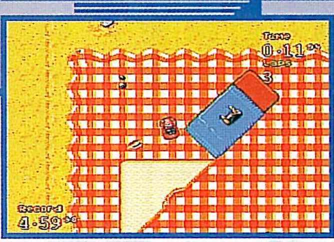
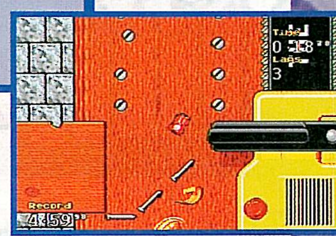


TAG TEAM







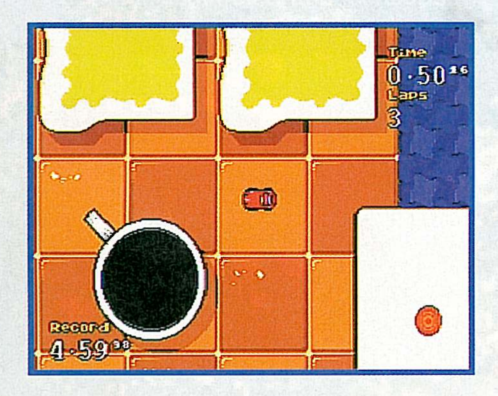






*En este **MICROMACHINES 2** el número de participantes ha aumentado considerablemente. Aunque algunos personajes son viejos conocidos nuestros, todas las caras son nuevas. La razón es bien sencilla: el paso de los años no perdona ni siquiera a los pobres protagonistas de los videojuegos.*

PERSONAJES





LIGA





COPA

J-CART



A Codemasters hay que agradecerle muchas cosas. Una, sin duda, es la calidad y jugabilidad de sus creaciones. Otra no es otra que el interés que demuestran por sus clientes al idear un cartucho con el adaptador para cuatro jugadores simultáneos incorporado. Un trabajo extra que nos ahorra incomodidades y dinero, y que debería ser imitado por el resto de compañías. Estos fantásticos detalles son los que dan categoría a una gran marca.


DYNAMITE
HEADDY
¿Cuando vas a sentar la cabeza?
Nunca.
Ni lo sueñes. Con DYNAMITE HEADDY es materialmente imposible lograrlo. Es más, su cabeza es su principal arma. Increíble ¿no?. Descubre con este cabezota el mundo de la farándula y consigue rescatar a su amada. Usa la cabeza para pasar pantallas increíbles, gigantescos sprites, rotaciones en 3D y de acompañamiento una música digna del mejor teatro del mundo. ¡Es el no va más!. Con este juego vas a perder la cabeza.
PAUSE
SUPER ACTION
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
Unitros



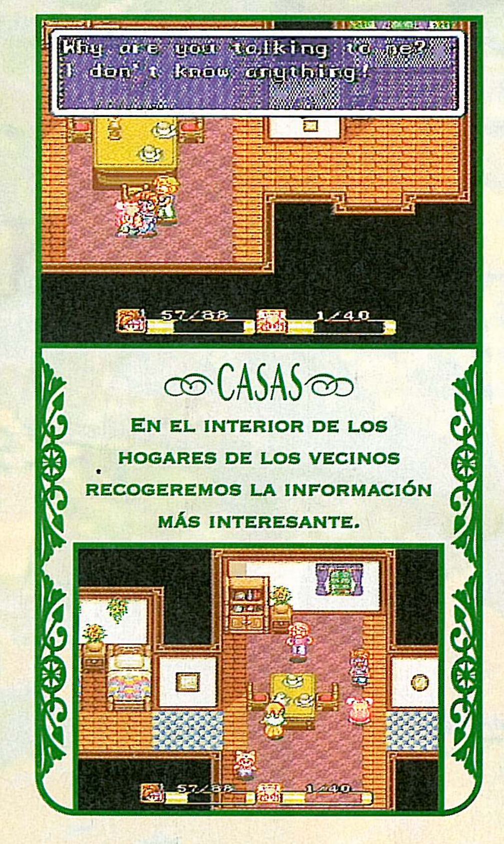
SECRET OF MANA

Ya es oficial. Uno de los juegos de *Super Nintendo* que más ha dado que hablar en los últimos tiempos va a salir por fin en España. Si os hablo de SEIKEN DENSETSU probablemente os quedaréis impasibles. Si digo HOLY SWORD LEGEND 2, más de uno empezará a saber de que va la cosa. Pero si hablamos de **SECRET OF MANA,** muchos, por no decir todos, abriréis los ojos como platos esperando ansiosos noticias de este clásico contemporáneo. No somos pocos los fanáticos del ZELDA de *Super Nintendo*. Es difícil plasmar en unas líneas la enorme avalancha de buenas sensaciones que le recorren a uno por el cuerpo cuando jugamos con Link por las misteriosas sendas de Hyrule. Todo el torrente imaginativo que derrochó Shigeru Miyamoto inundó de jugabilidad muchos de los hogares de los usuarios de *Super Nintendo*. Sólo tiene un defecto, y no es otro que hace más de un par de años que muchos nos lo hemos acabado, y al no tener sucedáneos decentes, el gusanillo del rol nos lleva devorando durante demasiado tiempo. Los rumores sobre una continuación fueron constantes, con la consiguiente esperanza de los fanáticos de la saga de poder



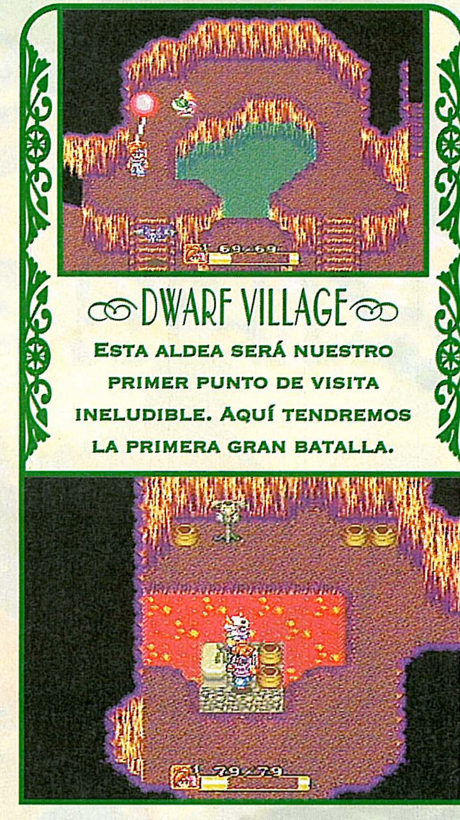


Este pequeño mapa es un claro ejemplo de la calidad gráfica que atesora el enorme mapeado de SECRET OF MANA. En pueblos como este deberás surtir a nuestro héroe o héroes (permite la participación simultánea de hasta tres jugadores) de todos los elementos que puedan ser útiles para restablecer el equilibrio entre el bien y el mal. Los diálogos con los habitantes también serán totalmente necesarios.



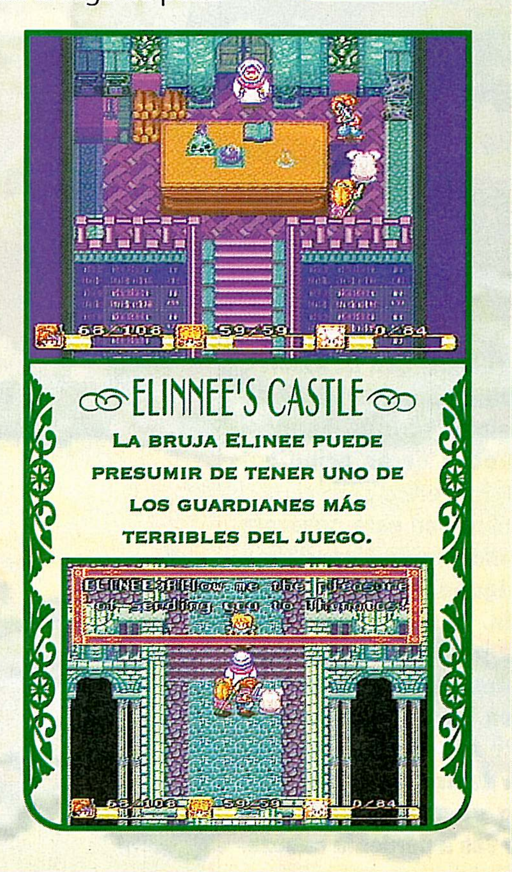
CASAS

En el interior de los hogares de los vecinos recogeremos la información más interesante.



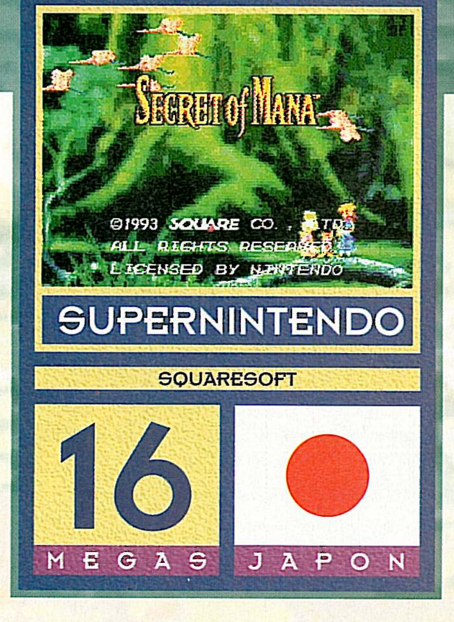
DWARF VILLAGE

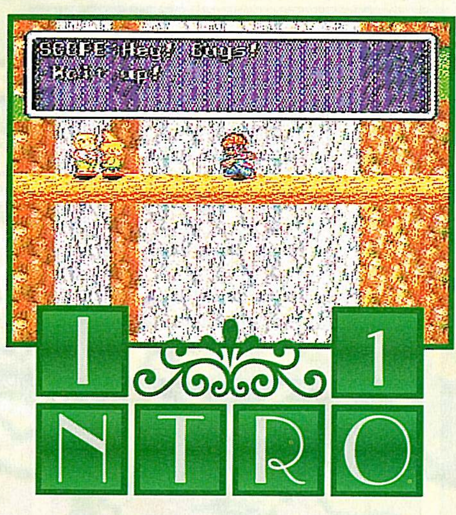
Esta aldea será nuestro primer punto de visita ineludible. Aquí tendremos la primera gran batalla.



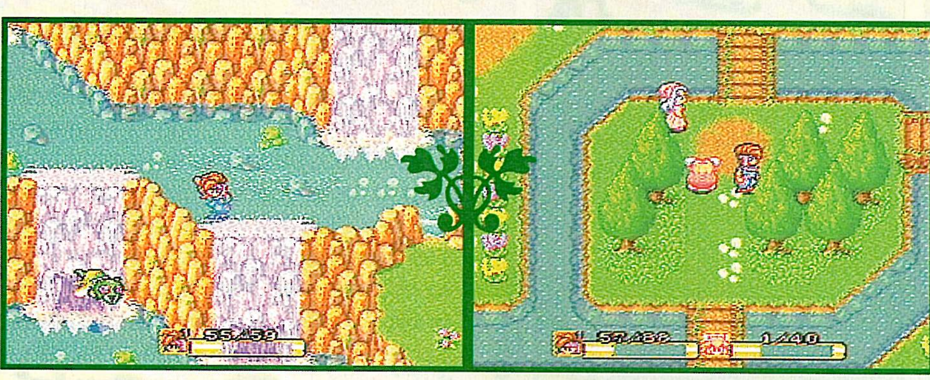
ELINNEE'S CASTLE

La bruja Elinee puede presumir de tener uno de los guardianes más terribles del juego.







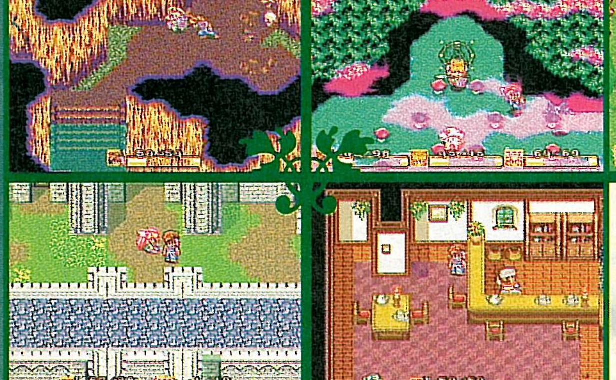


volver a vivir nuevas aventuras con Zelda. Sin embargo, pasaban los meses y nadie sabía nada. Y es ahora, precisamente cuando volvemos a recibir nuevas noticias sobre un inminente ZELDA II, cuando el otro gigante del rol de ***Super Nintendo***, el gran **SECRET OF MANA,** anuncia su inmediata puesta en escena en el mercado español.

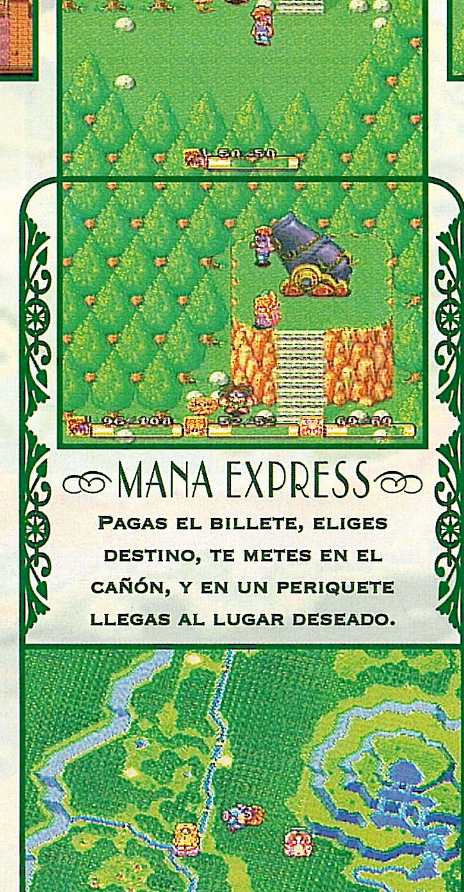
Podemos dividir los juegos de rol en muchos apartados. En un extremo estarían

NO ES CD ROM





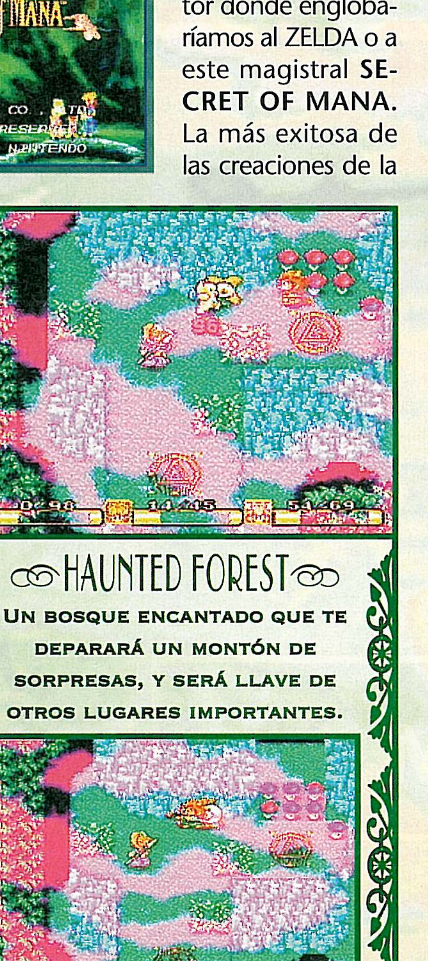
los RPG puros con una estructura de juego bastante complicada y sin apenas concesiones al apartado gráfico. En el otro lado podemos situar a los que mezclan el rol con la aventura. En estos ultimos, los apartados que rodean al cartucho, como los gráficos y sonidos, son igual de importantes que la historia en sí. Es en este sector donde englobaríamos al ZELDA o a este magistral **SECRET OF MANA.** La más exitosa de las creaciones de la veterana **Square** (padres de los fenomenales FINAL FANTASY, primos hermanos de este juego), contiene las esencias más magistrales de todos los juegos de rol, sin que por ello haya tenido que renunciar a las esquisiteces visuales que proporciona el potente hardware de ***Super Nintendo***. Así pues, tenemos en el horno y a punto de salir un gran juego de rol, efectista como pocos, increíblemente jugable y sobre todo largo. Setenta horas nada menos es el tiempo estimado por la compañía en resolver todos y cada uno de los enigmas de este programa, y por lo que hemos podido comprobar, es totalmente cierto. Podríamos dedicar una



MANA EXPRESS

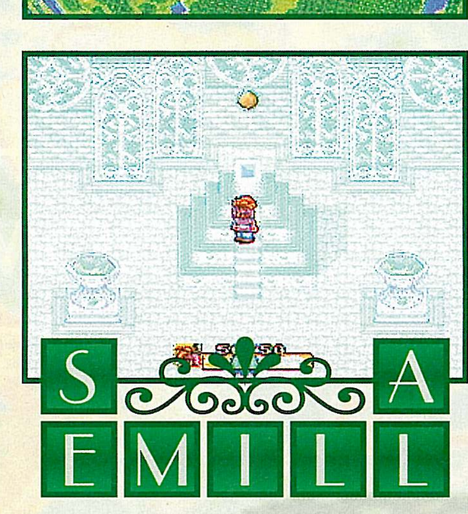
PAGAS EL BILLETE, ELIGES DESTINO, TE METES EN EL CAÑÓN, Y EN UN PERIQUETE LLEGAS AL LUGAR DESEADO.

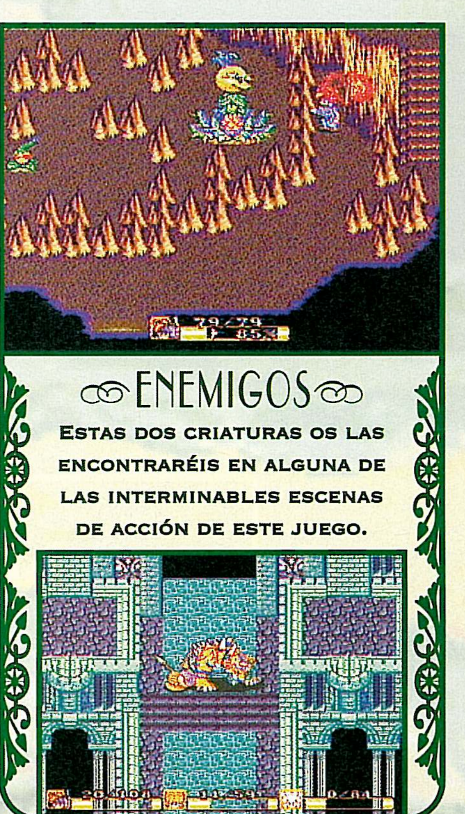




HAUNTED FOREST

UN BOSQUE ENCANTADO QUE TE DEPARARÁ UN MONTÓN DE SORPRESAS, Y SERÁ LLAVE DE OTROS LUGARES IMPORTANTES.



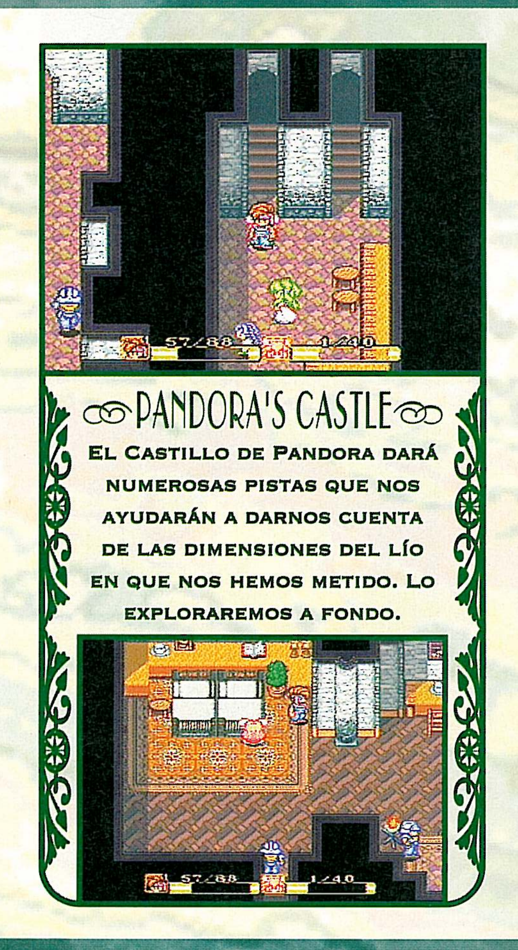


ENEMIGOS

ESTAS DOS CRIATURAS OS LAS ENCONTRARÉIS EN ALGUNA DE LAS INTERMINABLES ESCENAS DE ACCIÓN DE ESTE JUEGO.

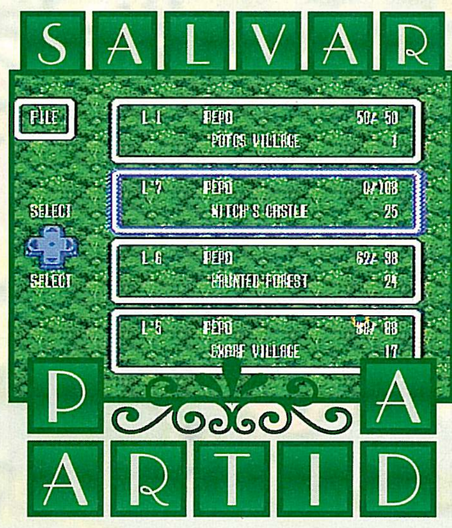
revista entera a contar las excelencias de este cartucho, pero os emplazamos al número del mes que viene, en donde os ofreceremos una review completa sobre uno de los lanzamientos más esperados de los 16 bits de **Nintendo**. Por lo que parece, ha merecido la pena esperar tanto tiempo después del ZELDA.

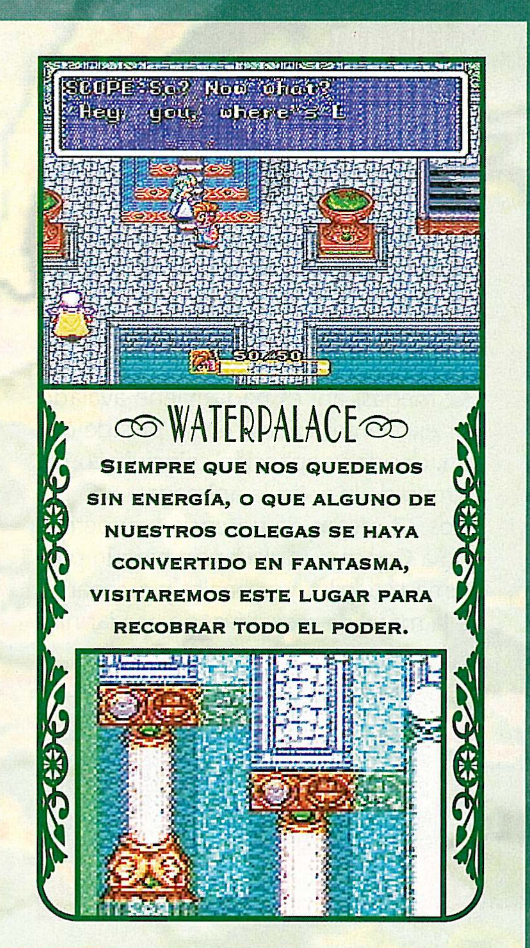
THE SCOPE



PANDORA'S CASTLE

EL CASTILLO DE PANDORA DARÁ NUMEROSAS PISTAS QUE NOS AYUDARÁN A DARNOS CUENTA DE LAS DIMENSIONES DEL LÍO EN QUE NOS HEMOS METIDO. LO EXPLORAREMOS A FONDO.





WATERPALACE

SIEMPRE QUE NOS QUEDEMOS SIN ENERGÍA, O QUE ALGUNO DE NUESTROS COLEGAS SE HAYA CONVERTIDO EN FANTASMA, VISITAREMOS ESTE LUGAR PARA RECOBRAR TODO EL PODER.

NI UN ACCESORIO PARA 32 BITS









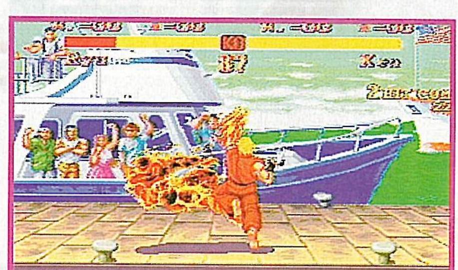






El mes de Diciembre será el mes elegido por **Nintendo** para el lanzamiento oficial en España de uno de los títulos más esperados del año para ***Super Nintendo***: **SUPER STREET FIGHTER II**. El mayor cartucho producido hasta el momento para la consola de **Nintendo** (32 megas, ahí es nada) viene avalado por excelentes críticas en su país de origen, donde su aparición coincidió con el estreno de la película animada.
Estos 32 megas de potencia han permitido a **Capcom** trasladar sin ningún problema todos los personajes y escenarios de la máquina recreativa, sin olvidar ningún detalle. Algunos *stages* como el de Blanka o Ken han sufrido un cambio salvaje, no sólo en cuanto a colorido o planos de scroll, sino en la cantidad de nuevos detalles y animaciones que se han incorporado a los fondos, ambientando el juego a las mil maravillas. Esta vistosidad gráfica también se ha hecho extensible a los sprites de los personajes, destacando entre ellos el nuevo diseño de Chun Li, o la animación de Ken cuando realiza el nuevo Sho-Ryu-Ken (Dragon Punch) de fuego, con pequeñas llamaradas saliendo de su puño, en una secuencia tan impactante como mortífera. Todo ello culminado con una banda sonora impresionante, con las melodías clásicas de la saga STREET FIGHTER II remezcladas y potenciadas para convertir tu habitación en toda una sala recreativa.
Y llegamos a lo mejor, el punto fuerte del programa: los nuevos luchadores (Fei





SUPER STREET FIGHTER II





MODOS DE JUEGO

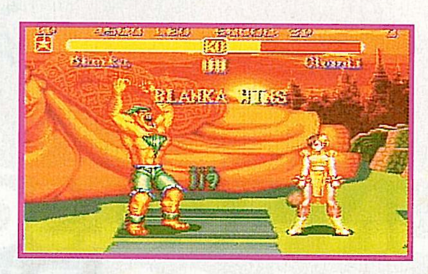


Además del modo para uno y dos jugadores, **SUPER STREET FIGHTER II** incluye tres nuevas opciones de juego totalmente inéditos:

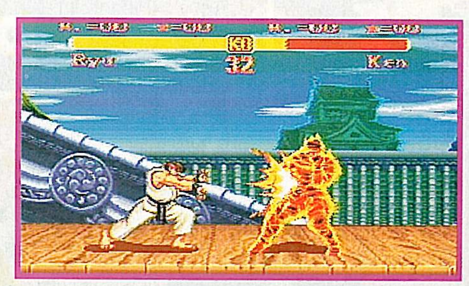
- Time Challenge: Compite en solitario o contra un amigo en una frenética carrera contra el cronómetro. Ganará el que menos tiempo tarde en eliminar al contrario.
- Group Battle: Dos tipos diferenciados de competiciones por equipos: Match Play y Elimination (esta última hasta para 16 jugadores).
- Tournament: Todo un campeonato donde no sólo se lucha por el primer puesto, sino por el segundo, el tercero y las categorías inferiores.













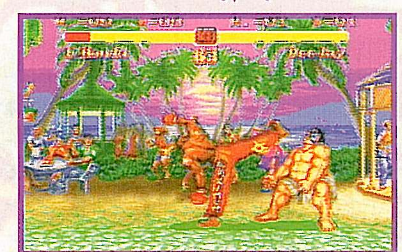
Long, Cammy, T.Hawk y Dee Jay). Cuatro nuevos personajes que en nada tienen que envidiar a nombres ya consagrados como Ryu, Blanka o M.Bison, a los que incluso llegan a superar en fuerza y agilidad gracias a sus nuevas y espectaculares llaves especiales. **Capcom** ha añadido también tres nuevos modos de juego inéditos en ***Super Nintendo*** con torneos, eliminatorias y duelos, además de las opciones de siempre y una extra, para adaptarlo al nuevo control de **Capcom.**

POKER DE ASES

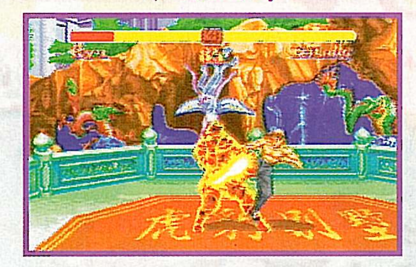
CAMMY



DEE JAY



FEILONG



T. HAWK

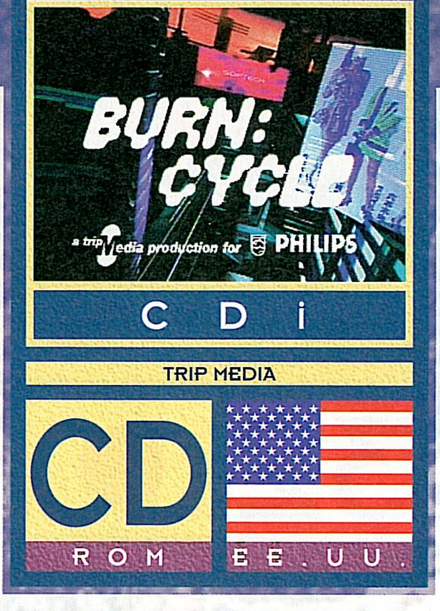


La principal novedad que presenta este nuevo **SUPER STREET FIGHTER II** frente a las anteriores entregas de la saga reside en la incorporación de cuatro nuevos aspirantes al título de campeón del mundo: Cammy, una bella agente del servicio británico de inteligencia; Fei Long, un fiel seguidor de la escuela del popular luchador Bruce Lee; T. Hawk, un gigantesco indio capaz de meter en vereda incluso al impresionante Zangief; y Dee Jay, un kickboxer jamaicano que golpea con una violencia realmente inusitada.



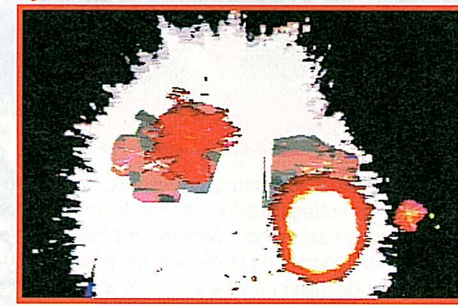
BURN: CYCLE

Es la gran promesa del *CDi*. La producción para **Philips** de **Trip Media** contiene todos los ingredientes para liderar el segmento de juegos del soporte de entretenimiento de la compañía holandesa. Su carta de presentación es inmejorable, ya que fue seleccionado entre los diez mejores programas del último C.E.S. de Chicago junto a otros grandes títulos de la talla de THE LION KING, EARTHWORM JIM, DONKEY KONG COUNTRY o KILLER INSTINCT. De nuevo estamos ante un juego más que sigue las pautas panorámicas de DOOM, ofreciéndonos una aventura gráfica en primera persona de una calidad excelsa. El realismo gráfico, junto a la crueldad sangrienta y el ambiente futurista tipo Blade Runner, serán los mayores alicientes para adquirir uno de los compactos más esperados de los próximos meses. Tiempo al tiempo, y sabréis lo que es bueno.

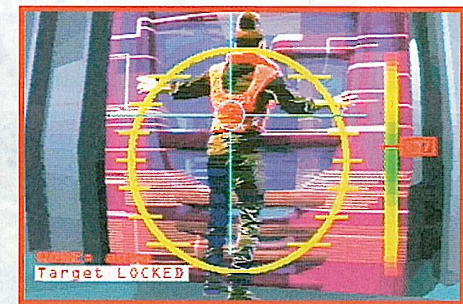


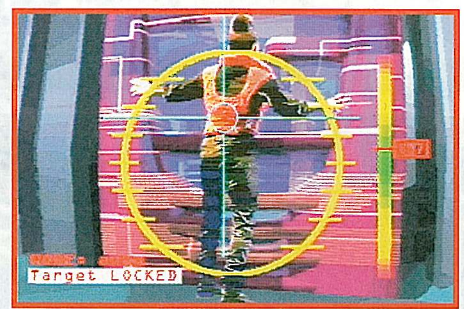
MAPA

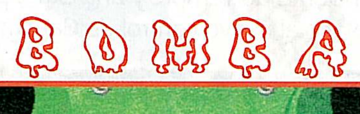
EXPLOSION



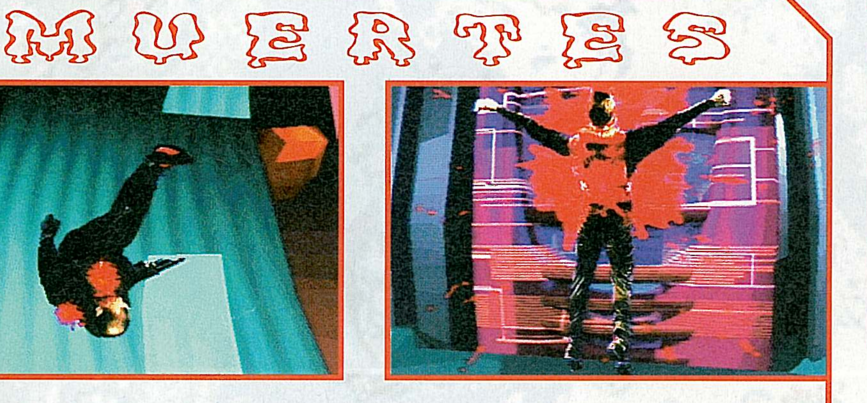








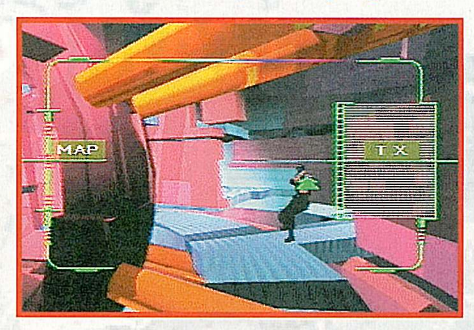


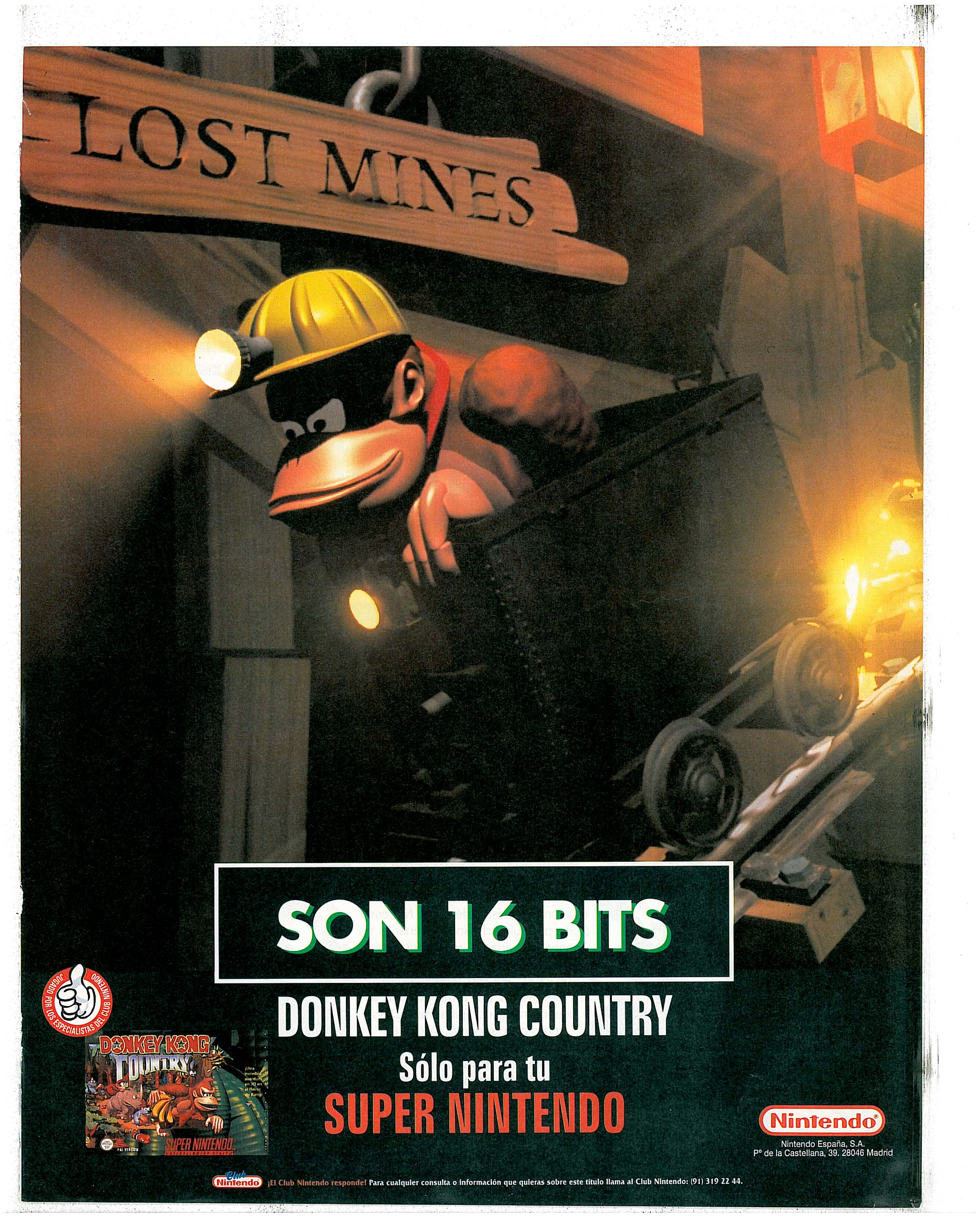






No será la última vez que oiréis hablar bien de este excepcional programa.

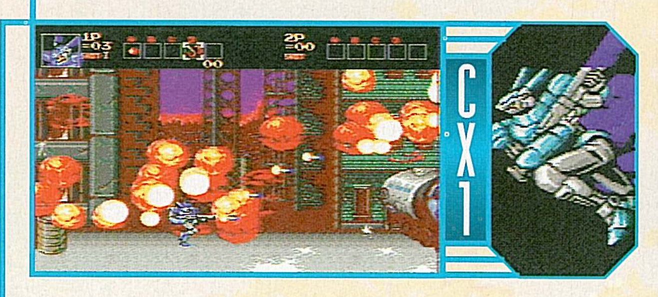


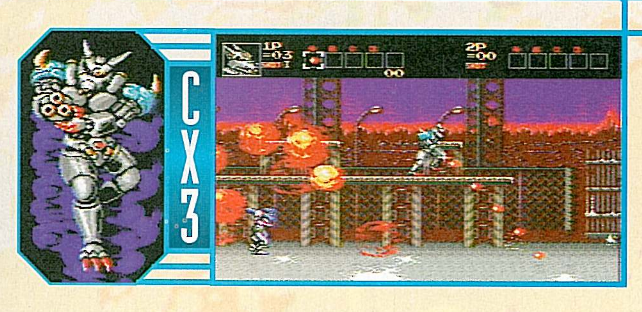


LOST MINES
SON 16 BITS
DONKEY KONG COUNTRY
Sólo para tu
SUPER NINTENDO
JUGADO POR LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO
DONKEY KONG COUNTRY
SUPER NINTENDO
Nintendo
Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

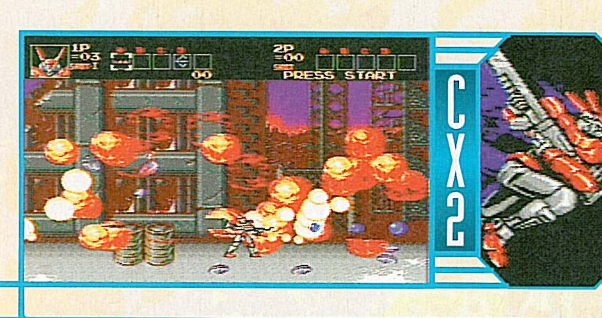


ELECCION DE PERSONAJES





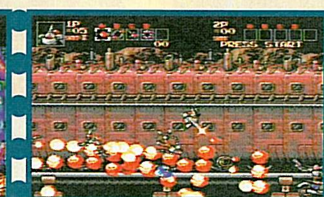
Al principio de la aventura seleccionaremos nuestro personaje entre los cuatro miembros más reputados del comando PROBOTECTOR. Los dos primeros, CX1 y CX2, son dos viejos conocidos de los anteriores episodios de la saga, mientras que CX3 (más conocido como Brad Fang) y CX4 (Brownie) han sido creados para la ocasión. Cada uno dispone de un completo arsenal de armas totalmente diferenciado.

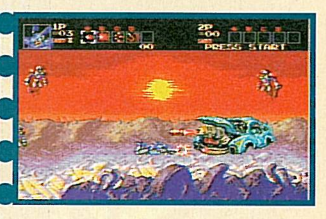




PROBOTECTOR

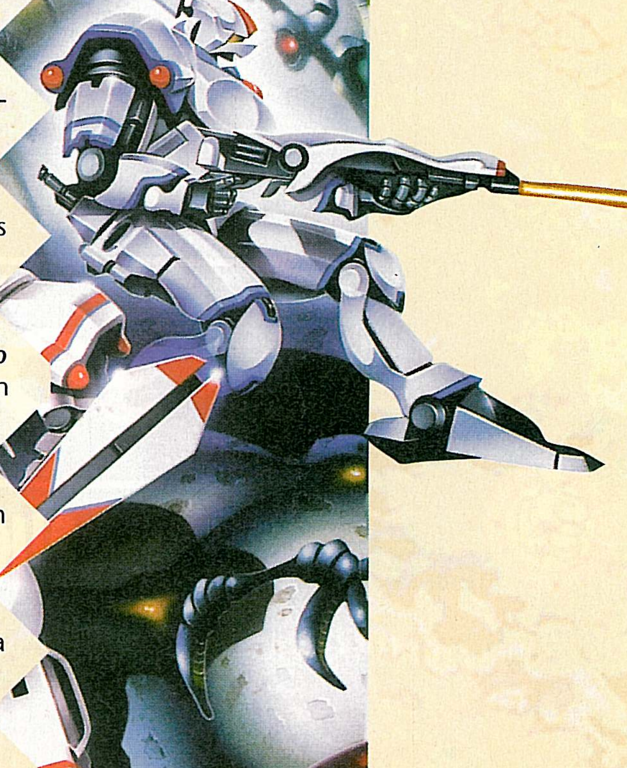








Siguiendo los pasos del mítico CASTLEVANIA, **Konami** vuelve a introducir en *Mega Drive* otra de sus sagas más conocidas: **PROBOTECTOR** (también conocida como CONTRA). En esta ocasión, la compañía japonesa no ha querido cometer los mismos errores que hicieron del CASTLEVANIA de *Mega Drive* un juego bastante recomendable, pero terriblemente inferior al clásico de *Super Nintendo* (todo por culpa de unos escenarios un tanto descuidados, unos *sprites* minúsculos y una cierta sensación de vacío). Por ello, y para demostrar de una vez por todas que son tan buenos trabajando para *Mega Drive* como para las demás máquinas, han reunido a su mejor equipo de programadores, grafistas y músicos para desarrollar lo que posiblemente sea uno de los mejores títulos del año, y sin lugar a dudas, la obra definitiva de **Konami** para *Mega Drive*.



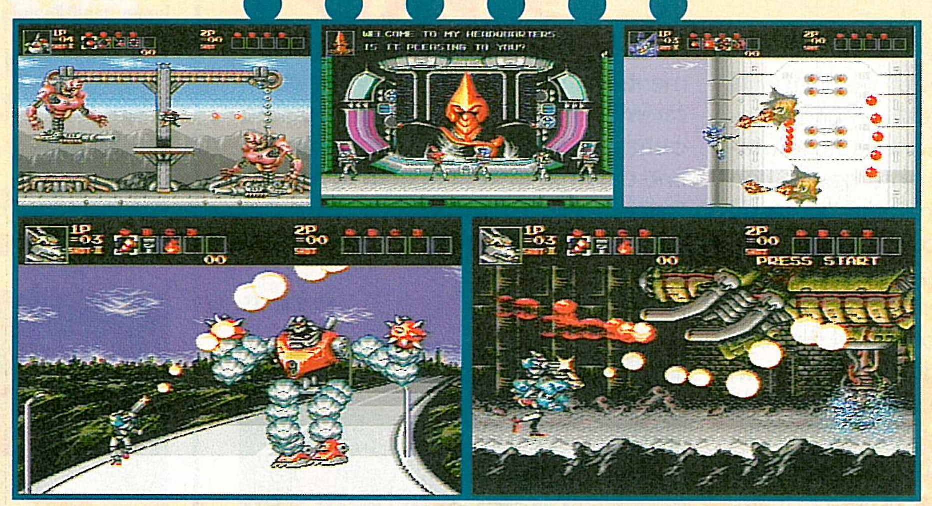


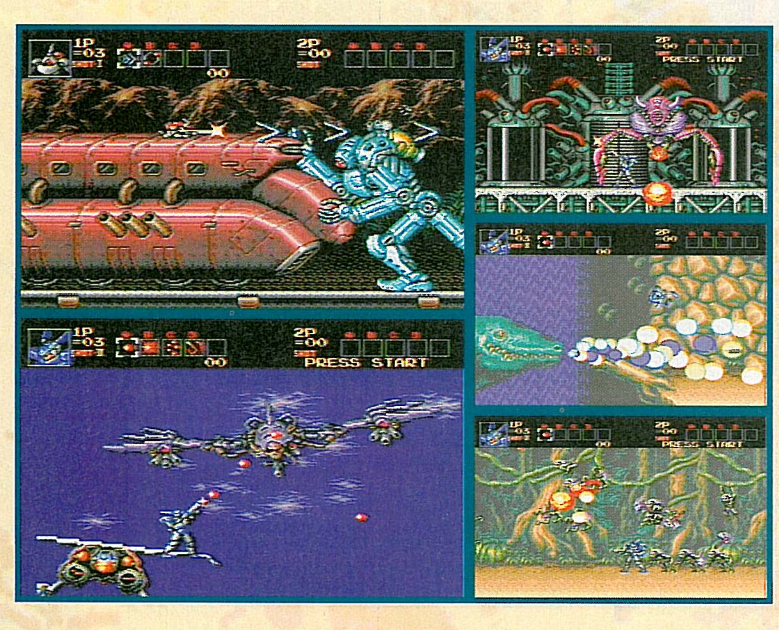


La primera adaptación del clásico de Konami para una consola de Sega.

La calidad gráfica del cartucho es de lo mejor que hemos visto en Mega Drive.

Con 16 megas de memoria a sus espaldas, **PROBOTECTOR** es un trepidante *shoot´em-up* que puede presumir de tener los enemigos de fin de fase más espectaculares, difíciles y palizas que jamás hayan aparecido en una ***Mega Drive***. Con una calidad técnica que hace que el GUNSTAR HEROES parezca un juego de ***Master***, **Konami** ha creado todo un ejército de terribles seres que van desde viejos conocidos de la versión ***Super Nintendo*** (como la tortuga gigante o el hombrecillo del garfio), hasta algunos realmente impresionantes de la talla del avión alien, el gigantesco androide de la primera fase o un desmadrado *transformer* capaz de convertirse en corredor de marathon, avestruz, delfín y maza cascanueces. Todo ello utilizando las técnicas más complejas para conseguir llevar a la ***Mega Drive*** las rotaciones, deformaciones y zooms que tan famosas han hecho a otras máquinas. Además de este impresionante despliegue técnico, **Konami** ha querido añadir nuevos elementos a la saga, por lo que han incluido dos nuevos personajes que acompañarán a los androides CX1 y CX2 de las anteriores entregas. Se trata de CX3, un gigantesco hombre lobo con no pocas resonancias al protagonista del WOLFCHILD, y CX4, un pequeño robot doméstico que armado con un potente fusil repetidor que está dispuesto a ponerle las cosas difíciles a los





JEFES

Si por algo destaca PROBOTECTOR, además de por su jugabilidad sin fin y sus trepidantes melodías, es por su delirante colección de jefes de fin de fase. Cada uno de ellos es un festival de rotaciones y espectaculares animaciones. Todo ello aderezado con una calidad gráfica realmente impresionante.





Según el itinerario elegido variará el desarrollo de la aventura, pudiendo contemplarse hasta cuatro finales del juego diferentes entre sí.



más grandes. Pero aquí no acaba la cosa. La banda sonora es absolutamente bestial, con melodías *tecno* de lo más salvaje dignas del mejor juego en CD. Sin duda, lo mejor de todo es la posibilidad de elegir el camino a seguir en distintos puntos del juego, cambiando el juego radicalmente según sea esta elección (nuevas fases, jefes de fase, e incluso distintos finales). Esto significa que aunque acabes el juego (algo bastante complicado debido al demencial nivel de dificultad) todavía te quedan más de tres posibilidades distintas de resolver el juego. Un detalle realmente increíble. El mes que viene analizaremos exhaustivamente este fabuloso cartucho llamado a ser el título número uno de ***Mega Drive*** para estas navidades. Desde luego, y si nos atenemos a lo que hemos visto, razones no le faltan.

NEMESIS



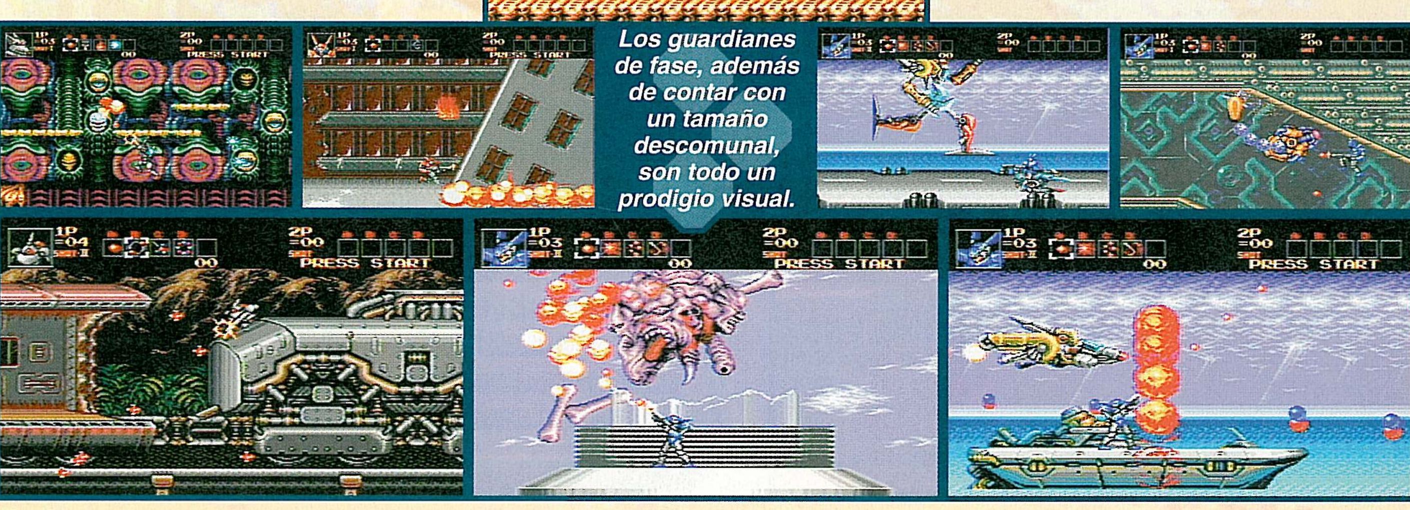


Lejos de seguir un desarrollo lineal, Konami nos brinda la posibilidad de elegir distintos caminos a seguir a lo largo del juego. Así, por ejemplo, podremos decidir en algunas fases si rendirnos por el momento o luchar hasta la muerte, variando todo el desarrollo total del juego y accediendo a escenarios y enemigos

ELECCION NIVEL

inéditos. Cada decisión afecta al resto del juego, modificando los niveles siguientes y el juego en general. Esto nos permitirá contemplar hasta cuatro desenlaces diferentes. Además, teniendo en cuenta que podemos seleccionar entre cuatro robots, la cifra definitiva de finales asciende a dieciséis.





Los guardianes de fase, además de contar con un tamaño descomunal, son todo un prodigio visual.

LO MEJOR PARA TU NES™

¿Te suena?



Kirby's Adventure







Los Pitufos

¿Quieres acción?







¡No te pierdas los tres títulos más fuertes para tu consola Nintendo! Pídelos en tu tienda habitual.

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®



SPACO, S. A.

Avda. de la Industria, 8 - 28760 Tres Cantos (Madrid)
(91) 803 66 25 (8 líneas) - Fax (91) 803 35 76 - 803 22 45









EQUIPOS

SELECCIONES



CLUBS

LEAGUE
Española
Tenerife
Puntería
Corriendo
Pasando
Entradas
Portero
Ataque
Media
Atl. Madrid
R. Madrid
Santander
Sevilla
R. Sociedad
Tenerife
Valencia
Barcelona
Cambie Equipos A-Agreg./B-Supr



OPCIONES

OPTIONS
Idioma Español
Partido tipo Acción
Penalties Normal
Lesiones Desactivado
Offsides Activado
Tiempo Seco
Campo Césped
Elección
Cambio

JUGADORES



ESTRATEGIA



FIFA INTERNATIONAL SOCCER 95

La segunda parte del simulador de fútbol más espectacular del mercado llega hasta los 16 bits de **Sega** de la mano de la compañía norteamericana **Electronic Arts**. Hace poco menos de un año que tenemos entre nosotros el FIFA INTERNATIONAL SOCCER para ***Mega Drive***, un juego que revolucionó todo lo que antes se había visto en el mundo del fútbol. Tardó bastante en aparecer la conversión para ***Super Nintendo*** (con ocho megas menos), y de forma casi consecutiva vio la luz el disco para ***Mega CD***. Manteniendo los 16 megas del cartucho original, se respeta la perspectiva y la espectacularidad que caracteriza a toda la saga, aunque se incluyen algunas de las mejoras que ya fueron incorporadas en estas dos últimas entregas. Entre ellas hay que destacar las repeticiones desde dos ángulos o la aparición de pequeñas secuencias arbitrales, con las que este nuevo programa busca emular el éxito conseguido con la primera versión. Sin embargo, lo más destacado es la posibilidad de participar en las principales ligas eu-



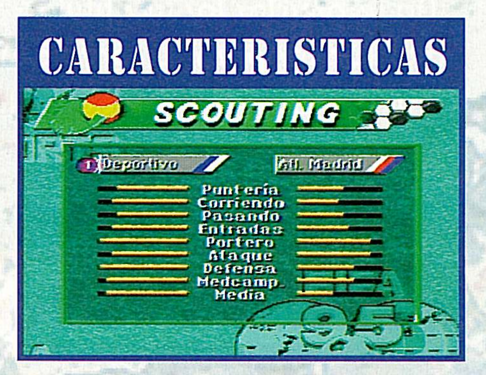
COMPETICIONES

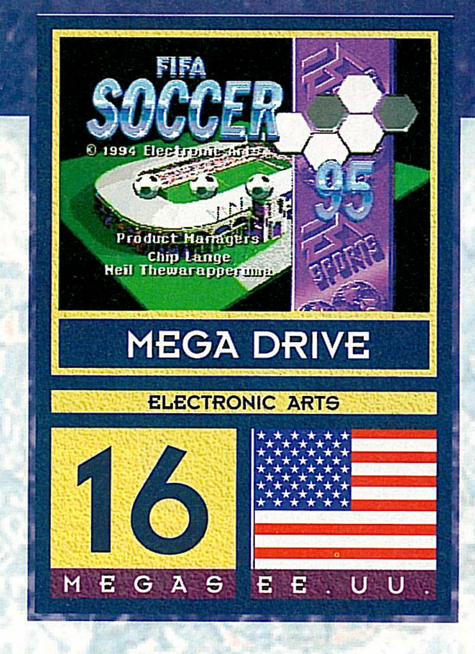
GAME SETUP
Amistoso
Ligas
Torneos
Eliminatorias
Opciones
Recobrar

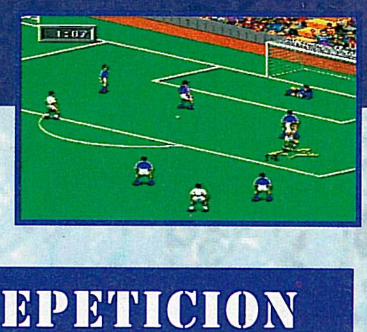
COPA



CARACTERISTICAS



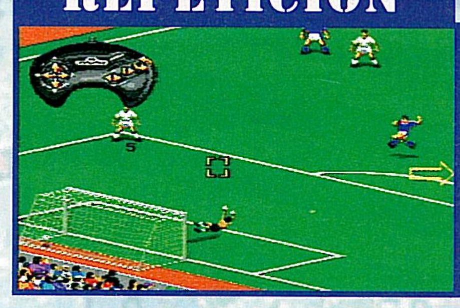






REPETICION



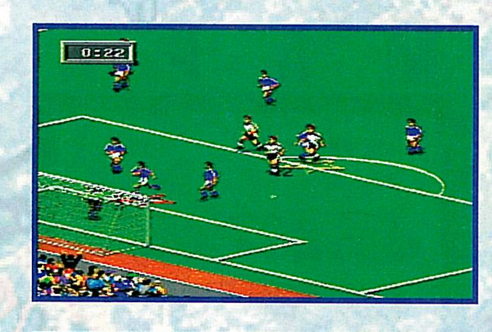


REPETIR

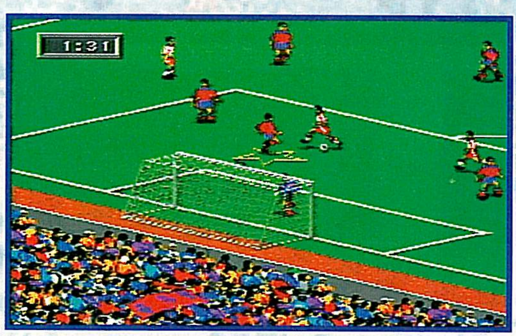
ANGULO INVERSO











ESTADISTICAS



GRABAR PARTIDA



LIGA



ropeas, e incluso en algunas del continente americano, junto a las tradicionales competiciones de selecciones nacionales. Los equipos españoles están incluidos, por lo que puede disfrutarse con la presencia de todos los clubs que la temporada pasada militaban en primera división. Lo de contar con los nombres verdaderos de los jugadores ya es otra historia. Entre las numerosas mejoras inéditas en la saga destacan lanzamientos de golpes francos ensayados, junto a virtuosismos gráficos y sobre todo sonoros que sirven para actualizar el cartucho estrella de la compañía. Sin duda el mayor espectáculo visto hasta el momento sobre un terreno de juego vuelve a un primer plano de actualidad. Con este juego llegó el escándalo en el género de los simuladores futbolísticos, y por lo que se ve, aún tiene cuerda para rato.

JAVIER ITURRIOZ

ARBITRO

FALTAS





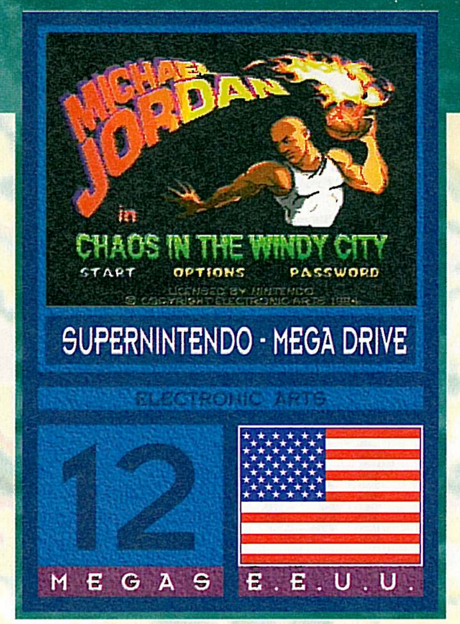


MICHAEL JORDAN

El mejor jugador de la NBA de los últimos tiempos protagoniza un arcade en el que se mezclan las plataformas con la aventura. El nombre del genial alero de los Bulls ha aparecido en diferentes programas, como JORDAN VS. BIRD o MICHAEL JORDAN IN FLIGHT, aunque hasta el momento siempre centrados en el mundo de la canasta. Con este cartucho, **Electronic Arts** busca aprovechar la popularidad de la última gran estrella de la NBA gracias a más de 350 imágenes animadas, logradas gracias a la digitalización a partir de secuencias de video. La agilidad del protagonista, y sobre todo un balón que Michael utiliza como arma, son las principales características de este cartucho (¿recordáis MARKO´S MAGIC FOOTBALL o SOCCER KID?). Para no perder toda referencia con el baloncesto se han incluido algunos aspectos alusivos, como canastas en las que puede realizar espectaculares mates o un marcador similar al utilizado en las canchas americanas. Esperamos que Jordan consiga mayor éxito en las plataformas que el logrado en el mundo del béisbol.

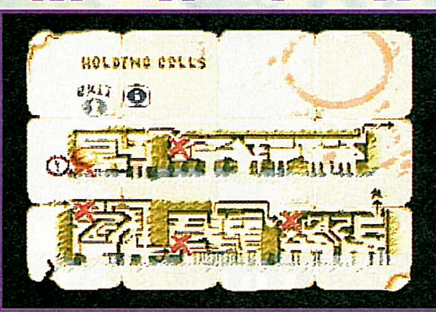




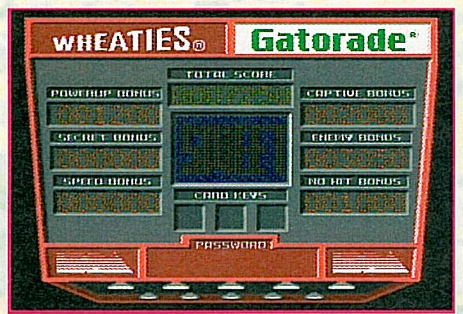


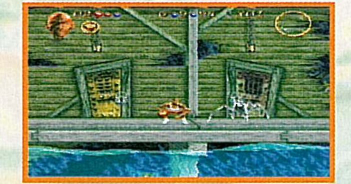


MAPA



MARCADOR





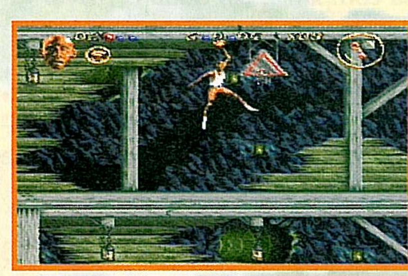


PASSWORDS





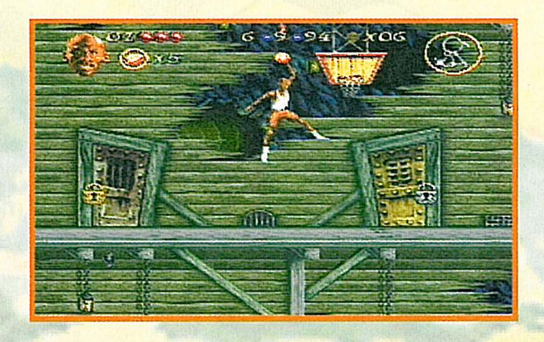




Al igual que con SHAQ-FU, los chicos de Electronic Arts siguen valiéndose de la popularidad de las estrellas del baloncesto americano para programar cartuchos que van más allá del propio basket.







Disponible a partir del
9 de Noviembre

P.V.P. 2.995 .-pts.

LENSMAN

P.V.P. 2.995 .-pts.

EL MUNDO DE RUMIKO
EL BOSQUE DE LA SIRENA
RUMIKO TAKAHASHI

P.V.P. 1.995 .-pts.

O&C/Valdeman

Pòrco Rósso

Disponibles a partir del
9 de Noviembre

Y si además eres de los primeros en llevarte a casa este "suculento tocinillo del cielo", recibirás en tu domicilio, sin más cargo que los gastos de envío, el espectacular vídeo de "Como se hizo Akira", un póster de Pòrco Rósso y otro regalo sorpresa. Pero recuerda que esta sensacional oferta es por tiempo muy, pero que muy limitado. Asi que yo de tí no me lo pensaría y reservaría mi Pòrco Rósso ya,... que luego no valdrán las lamentaciones!



Aterriza ahora en el siglo 21



ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS, S.L. La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17

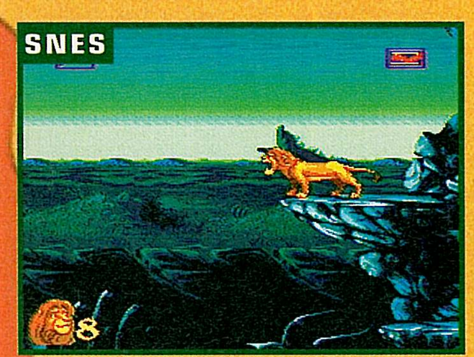


THE LION KING





Cuando ya parecía imposible superar las impresionantes animaciones del genial ALADDIN, LION KING nos demuestra, una vez más, que cuando un buen equipo de programación se pone a trabajar, poco o nada puede dejar de hacerse en un mundo en constante evolución como el de los videojuegos.

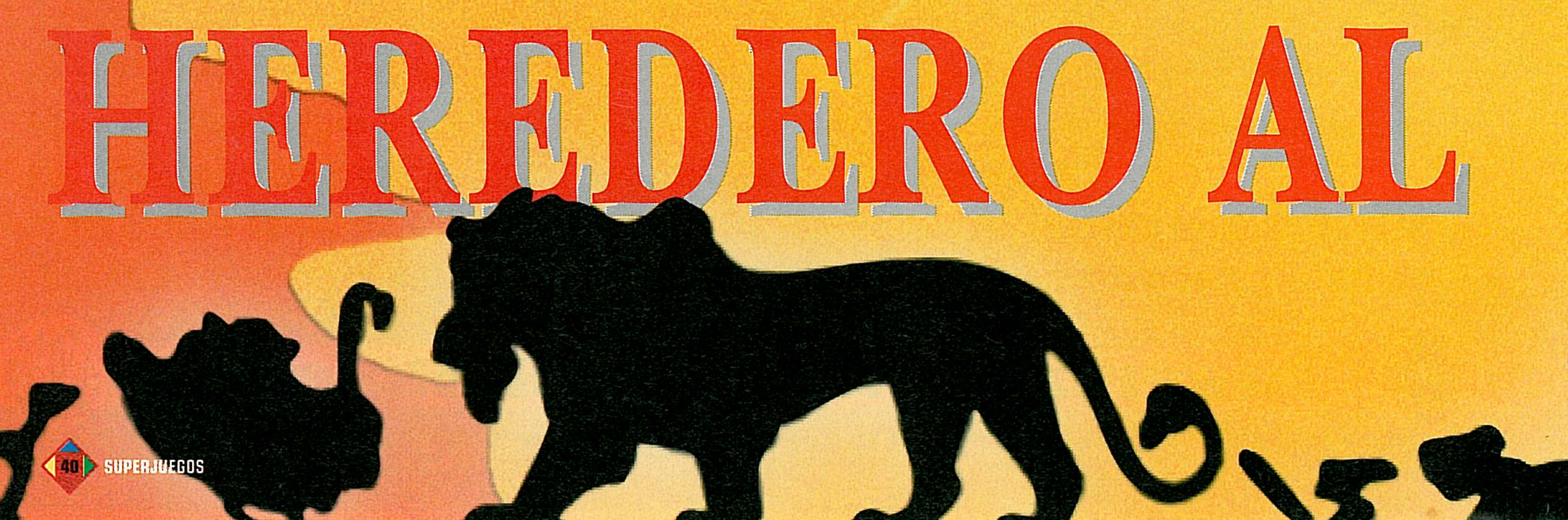




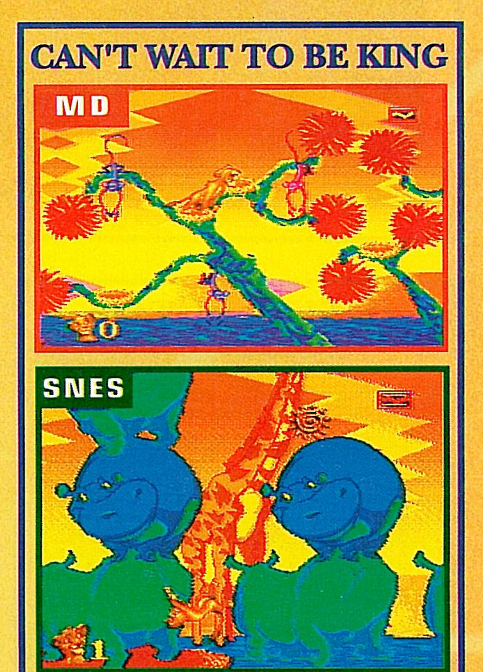


LION KING es, como ya todos sabréis a estas alturas, la producción animada que la factoría **Disney** presentará en España para estas próximas Navidades. Su argumento gira en torno a un joven león llamado Simba que, víctima de la ira de Uncle Scar (el perverso felino), se ve inmerso en una estampida de antílopes en la que perderá a su padre, el Rey León. Ante el miedo que le produce volver a su tierra natal (en la que algún día él debería gobernar como soberano) por miedo a las posibles represalias, Simba decide abandonar su querida tierra y divagar como alma en pena por las terribles tierras de Africa donde las hienas, con su cínica sonrisa, constituyen el mayor peligro para una criatura que, al fin y al

HEREDERO AL



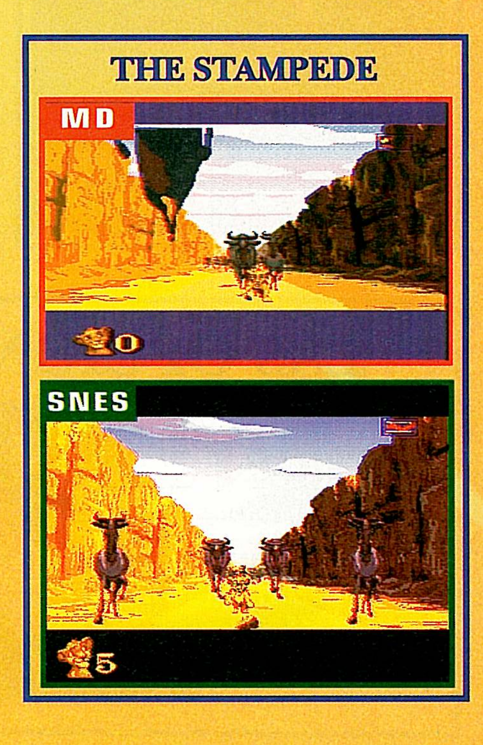












cabo, acaba de comenzar a vivir. Así, debemos acompañar al joven Simba a través de las diez fases del juego con el único objetivo de conseguir que, algún día, este pequeño cachorro se convierta en el auténtico Rey León.

Para la presentación de este título en las consolas domésticas se ha recurrido, de nuevo, a la sociedad que desde algún tiempo forman **Virgin** y los animadores de **Disney** integrados en las filas de **Westwood Studios**.

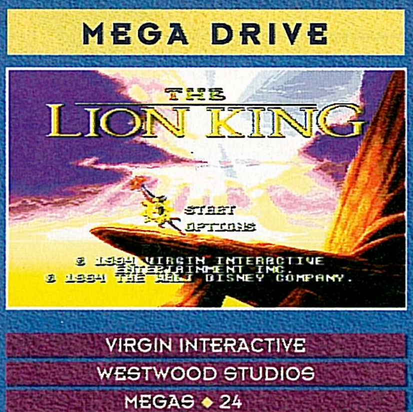
Ahora, por fin, tenemos en nuestro poder las dos copias correspondientes a las versiones para ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo*** de este ansiado juego. Las diferencias entre ambas son realmente escasas (sobre todo en lo que al desarrollo se refiere), denotándose un cierto aumento de calidad en la versión para ***Super Nintendo***, que al-





TRONO

MEGA DRIVE



VIRGIN INTERACTIVE
WESTWOOD STUDIOS
MEGAS ◆ 24
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 9
FASES ◆ 10
CONTINUACIONES ◆ VARIABLE
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Por lo general, todos están realizados con un gusto exquisito.

▲ Las animaciones, por supuesto, son prácticamente perfectas.



MUSICA

▲ Todas están bien desarrolladas y poseen una larga duración.

▼ La imitación de algunos instrumentos no es todo lo perfecta que se desearía.



SONIDO FX

▲ Posee digitalizaciones de voz relativamente bien hechas.

▼ Tampoco pueden realizarse grandes alardes en este sentido.



JUGABILIDAD

▲ Tantas animaciones y músicas te invitan a jugar constantemente.

▲ La fase de la gran estampida es genial, y espectacular.



GLOBAL 92

Sin llegar a alcanzar nunca la increíble perfección de la versión para Super Nintendo, este LION KING para Mega Drive es una auténtica maravilla de la programación. Tal y como sucedió con el impresionante ALADDIN, LION KING tiene muchas posibilidades de convertirse en la estrella de estas Navidades.



canza su punto cumbre en la impresionante banda sonora que ambienta al juego, muy por encima en calidad a la versión para **Mega Drive**. Si no podéis creerlo, tan sólo debéis prestar atención a las voces de fondo de la primera partitura que escucharemos al conectar el cartucho: *The cycle of life*. Pero esto, por supuesto, no es todo. Las más de dos mil animaciones, que los dibujantes de la **Disney** han preparado exclusivamente para la programación de este cartucho, permiten que la recreación de cada uno de los movimientos de Simba (tanto cuando es un cachorro como cuando ya es adulto), así como del resto de personajes presentes en la aventura, alcancen una perfección absoluta. En este punto, encontramos la primera gran diferencia entre la versión ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive***, ya que el tamaño de los sprites de la primera es leve-

FASES DE



HAKUNA MATATA



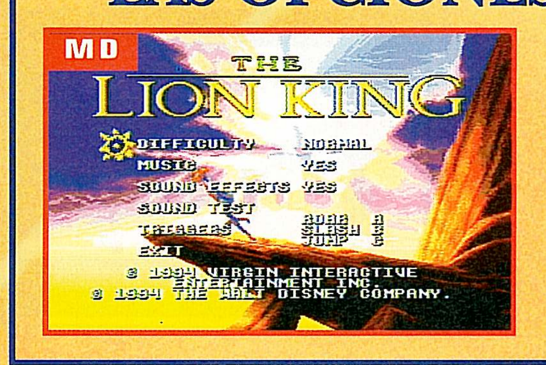


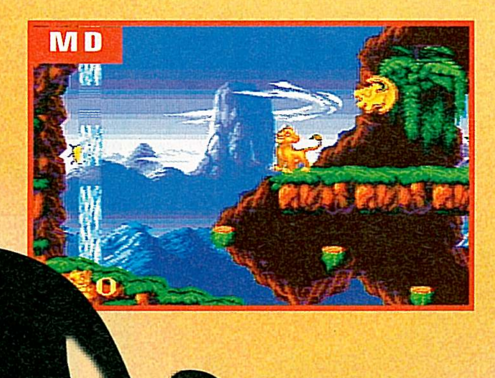
SIMBA'S DESTINY





LAS OPCIONES





BONUS



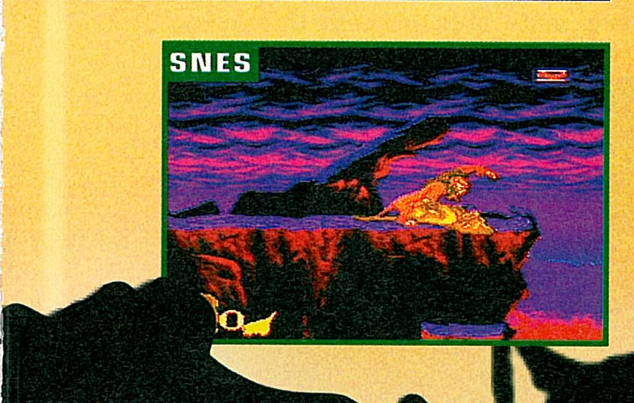
BE PREPARED

MD

SNES

DEL JUEGO





mente superior a la de su competidora. De todas formas, con este dato no pretendemos desmerecer ninguna de las dos versiones que, pese a las ligeras diferencias, muestran una calidad difícilmente superable (aunque algunos estén empeñados en demostrarnos todo lo contrario).

En las diez fases del juego nos encontraremos con más y más plataformas por las que ir avanzando, aunque siempre tendremos el respiro que supone desplazarnos entre una manada de antílopes con ganas de aplastar nuestra cabeza, al tiempo que la pantalla realiza magníficos efectos en 3D, que dotan a la escena de toda la esencia que sólo el cine es capaz de mostrar en toda su intensidad.

Por último, no podemos dejar de mencionar un aspecto que, a nuestro parecer, es el más brillante de este cartucho: la música. Escuchar la banda so-

SIMBA'S RETURN



SUPER NINTENDO



VIRGIN INTERACTIVE
WESTWOOD STUDIOS
MEGAS ◆ 24
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 9
FASES ◆ 10
CONTINUACIONES ◆ VARIABLE
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Los fondos, tomados de paisajes auténticos, son espectaculares.

▲ Las animaciones de Simba son de lo mejorcito que se puede ver.



MUSICA

▲ Nos faltan palabras para calificar su calidad. Impresionante.

▲ La longitud de las distintas partituras es muy, muy importante.



SONIDO FX

▲ Los efectos de sonido durante el juego cumplen sin más.

▲ El juego está lleno de espléndidas y perfectas digitalizaciones de voz.



JUGABILIDAD

▲ Si te gustan los juegos de plataformas, este es tu cartucho.

▲ Si no te gustan, disfrutarás con los gráficos y las músicas del juego.

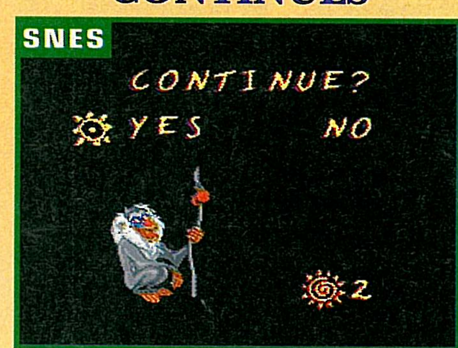


GLOBAL 95

Es posible que LION KING para Super Nintendo no sea un juego perfecto, pero poco le falta. Gráficos de cine, animaciones de película y músicas de tanta calidad como la original de Tim Rice y Elton John. Toda una joya de la programación que, muy posiblemente, se verá superada con alguna nueva producción de estos genios.



CONTINUES



El número de continues disponibles al finalizar la partida, vendrá determinado por el número de items, en forma de sol, que hayamos recogido durante el desarrollo del anterior juego.

PRIDE ROCK





UNCLE SCAR



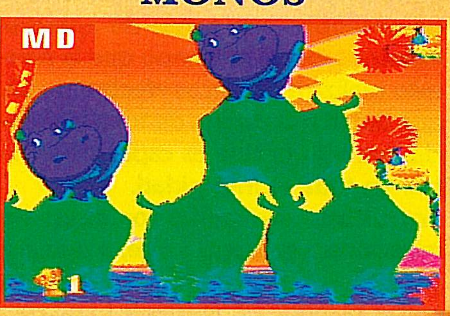
Para acabar con Uncle Scar, Simba deberá escalar hasta la colina en la que, en combate a muerte, se enfrentará a él. Sólo así Simba podrá finalizar con éxito su larga aventura.

VIRGIN

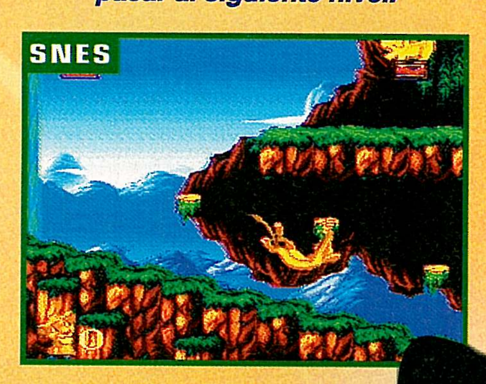




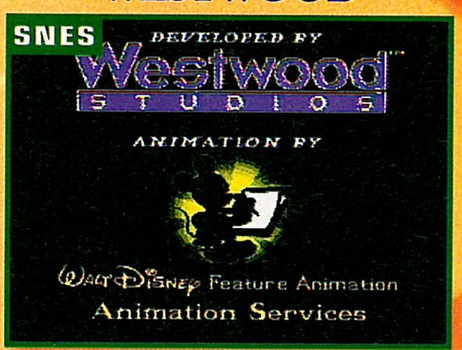
MONOS



El nivel dos tiene el inconveniente añadido de tener que modificar la posición de los monos, que nos lanzan de un lado a otro. Sólo si ejecutamos este acto bien, tendremos la oportunidad de pasar al siguiente nivel.



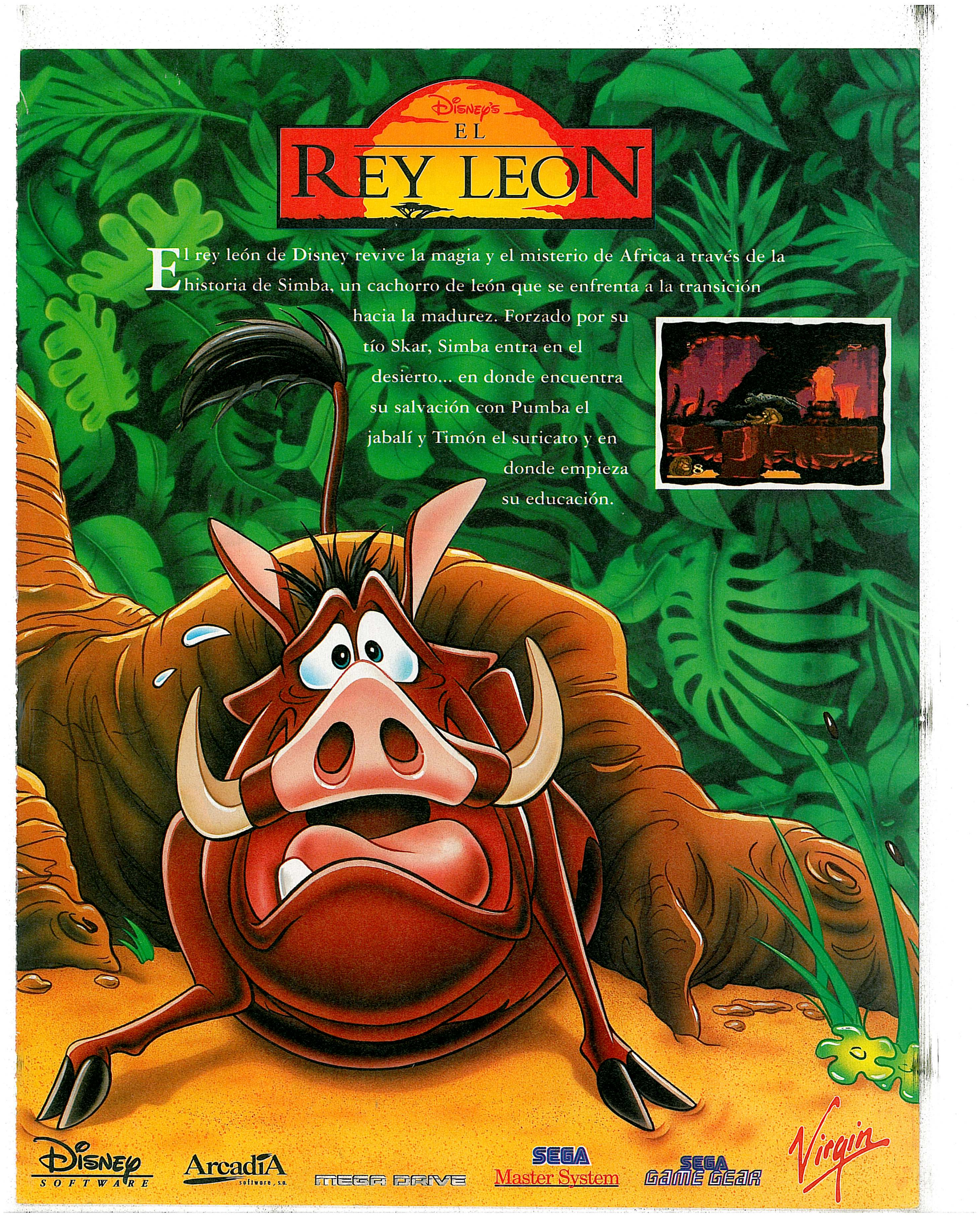
WESTWOOD

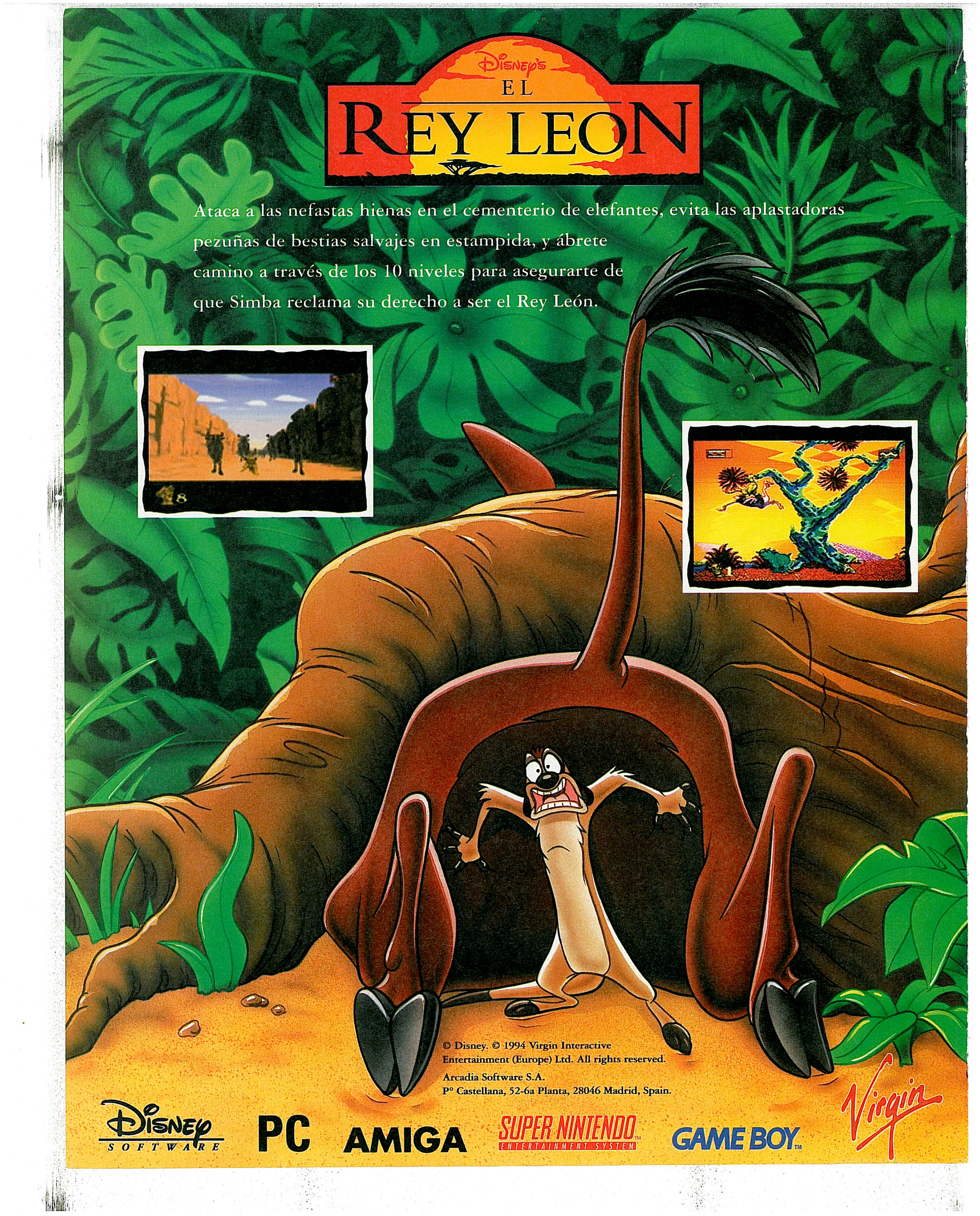




nora de este juego (que en su partitura original ya es una obra maestra), es un auténtico deleite para los oídos, que degustarán las excelencias de unas melodías pegadizas y perfectamente elaboradas. En este aspecto, como ya hemos comentado, la palma se la lleva la versión para ***Super Nintendo***, que cuenta con la mejor música elaborada hasta el momento en una producción para dicha consola. Con todo esto no nos queda más que felicitar a un equipo de personas que han sabido superar lo que parecía insuperable, regalándonos a todos un producto que, por encima de las licencias y de la propaganda, posee una fantástica calidad. Por tanto, el éxito de este título en un futuro inmediato es prácticamente seguro. Una vez más, **Virgin** y **Westwood** han sabido dar la nota.

J.C. MAYERICK


DISNEY'S
EL
REY LEON
El rey león de Disney revive la magia y el misterio de Africa a través de la historia de Simba, un cachorro de león que se enfrenta a la transición hacia la madurez. Forzado por su tío Skar, Simba entra en el desierto... en donde encuentra su salvación con Pumba el jabalí y Timón el suricato y en donde empieza su educación.
DISNEY SOFTWARE
ArcadiA software, s.a.
MEGA DRIVE
SEGA Master System
SEGA GAME GEAR
Virgin


Disney's
EL
REY LEON
Ataca a las nefastas hienas en el cementerio de elefantes, evita las aplastadoras pezuñas de bestias salvajes en estampida, y ábrete camino a través de los 10 niveles para asegurarte de que Simba reclama su derecho a ser el Rey León.
8
© Disney. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.
Arcadia Software S.A.
Pº Castellana, 52-6a Planta, 28046 Madrid, Spain.
Disney SOFTWARE
PC
AMIGA
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY
Virgin



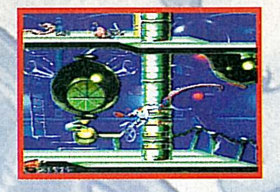


Tras su inesperada salida de la compañía Virgin, David Perry se ha empeñado en demostrarnos que no necesita ningún tipo de licencias para aupar cualquiera de sus títulos hacia el primer puesto de las listas de éxitos. Con este nuevo lanzamiento, el programador inglés vuelve a ratificar su indudable genio.

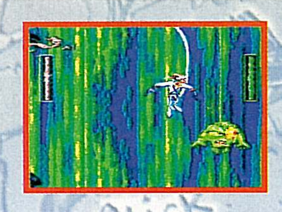


UNA LOMBRIZ SIN TIERRA

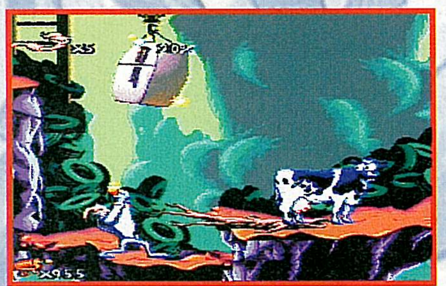
EARTHWORM JIM

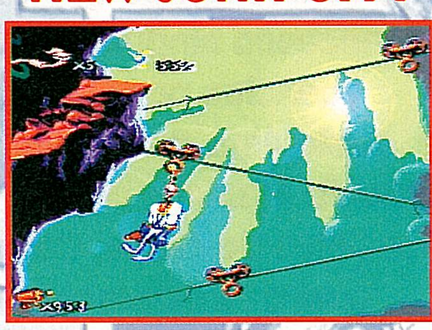






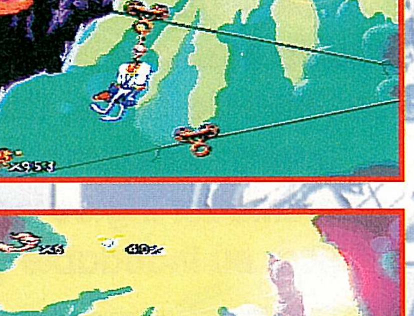



Golpea sin cesar la nevera que cuelga para que, al caer, impulse a la dichosa vaca hasta el infinito.



Si consigues localizarle, te transportará automáticamente hacia el enemigo de final de fase.


Intenta colgarte del cuerno de este reno con el látigo, y aparecerás en un nuevo camino.


Utiliza la pistola para acabar con él. Esquívale ya que, en caso contrario, será difícil eliminarle.


Esquiva los peces, y empuja hacia el muelle las cajas que caen, para alcanzar el cuerpo del enemigo.

Y en cierto modo tiene toda la razón. Cuando un juego es bueno, lo es porque sus gráficos, animaciones y músicas se salen de lo normal. Este es el caso de **EARTHWORM JIM**, un cartucho que engancha al jugador hasta obligarle, y esto lo digo por propia experiencia, a abandonar cualquier tipo de actividad al margen del propio cartucho. Para conseguir este objetivo se vale de una realización impecable y de una dificultad que se adapta perfectamente a las posibilidades del jugador que, con un mucho de práctica, conseguirá avanzar hasta alcanzar los niveles finales.
Nada más conectar el cartucho, Jim aparecerá ante nosotros para mostrarnos una mínima parte de su repertorio de animaciones. Y éste es, precisamente, el aspecto que más destaca del juego. Perry no ha querido que su nueva y brillante estrella careciese de magníficas animaciones como las de ALADDIN. El resultado es un gusano (con traje espacial) que realizará todo tipo de peripecias, a cada cual más simpática y divertida, y que llegarán a provocar en algún momento la carca-

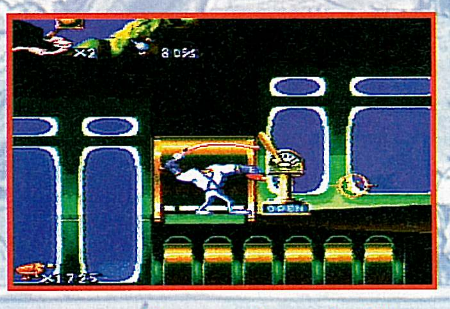
BONUS





DOWN THE TUBES


Subete a su lomo y utiliza el botón X para que ésta se coma a los pequeños demonios que aparecerán en su camino.

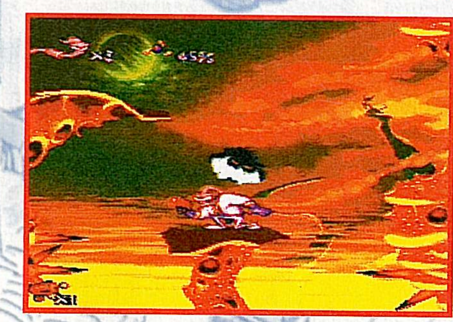

Conéctalos, con la ayuda del látigo, para que se abran determinadas puertas del complejo por las que seguir avanzando.

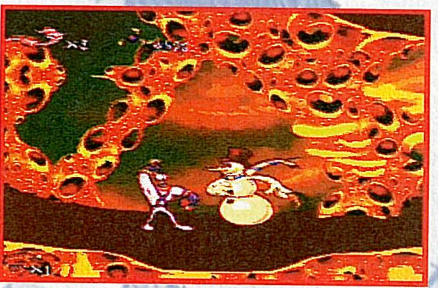





WHAT THE HECK!!


Golpéales con el látigo para rematarles con la ayuda de nuestra potente pistola espacial.




Golpéale con el látigo antes de que consiga dispararte. De esta forma acabarás fácilmente con él.


Colócate sobre ella y comienza a andar hacia su lado contrario. Serás trasladado a una nueva zona.

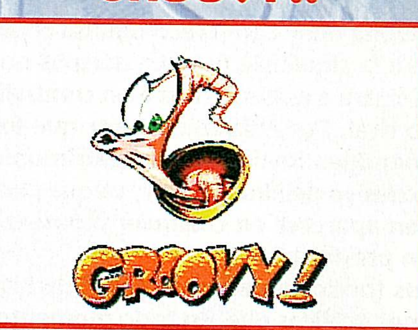

En esta pantalla debes limitarte, a esquivar los disparos de un molesto y pesado alien.


Debes dispararle nueve veces con la pistola. Cuidado con el fuego de la parte inferior de la pantalla.



jada del jugador.Por otro lado, cabe destacar la gran variedad de fases que posee el juego. En ellas nos enfrentaremos a todo tipo de enemigos, y en las que deberemos realizar todo tipo de acciones, desde *puenting* junto a un viscoso ser hasta escoltar (con violencia incluida) a un diminuto ser de color rosa llamado Pete. También nos moveremos por las profundidades del mar en una cápsula con límite de oxigeno, montaremos a lomos de una gi-

GROOVY!!



AND TUBE RACE





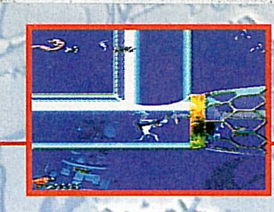

Con ella te desplazarás por el fondo del mar. Cuidado con las paredes ya que el vidrio se irá rompiendo poco a poco.


Coloca la cápsula junto al brazo mecánico para que la esfera se llene del oxígeno necesario para la siguiente plataforma.

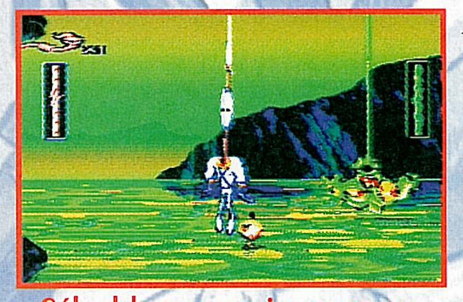

Para evitar su letal ataque, deberás colgarte de la barra superior, controlando, eso sí, que nuestras piernas no se queden colgadas.

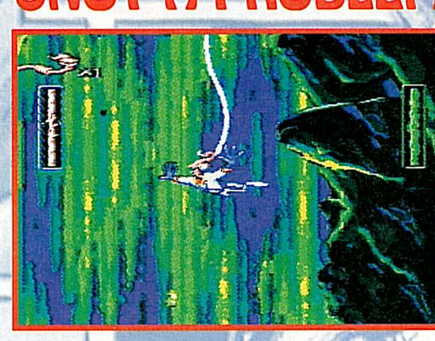






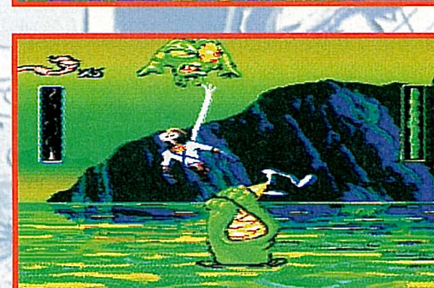
SNOT A PROBLEM



Sólo debemos empujar a nuestro contrincante contra la pared para que su cuerda se rompa.




Nuestro contrincante es más inteligente y el monstruo del lago lanzará bocanadas a todos.


Si nuestro contricante no consigue acabar con nosotros, lo hará el mosntruo del lago.


En el segundo y tercer round se dedicará a despedazarnos sin piedad cuando nos acerquemos.


A partir del segundo round, nuestro contrincante adoptará una posición mucho más ofensiva.

gantesca rata e, incluso, participaremos en carreras espaciales donde la victoria tiene como recompensa el pase a la siguiente fase. La derrota nos obligará a enfrentarnos a un combativo rival. Por último, destacar que los enemigos finales no son patrimonio exclusivo del final de fase, ya que pueden aparecer en cualquier momento sin previo aviso.
Los fondos acrecentan la calidad de unos gráficos que, en todo momento,

CONTINUE






FOR PETE´S SAKE





Este será el primero de los ataques, de los muchos en los que deberemos defender a Pete. Avanza tan rápido como puedas.


Cuando Pete sea alcanzado por alguno de los peligros , se transformará en un ser que nos quitará parte de nuestra energía.


Cuidado cuando Pete llegue a este punto, ya que un mal cálculo en el salto provocará que éste acabe en el fondo de un gran abismo.

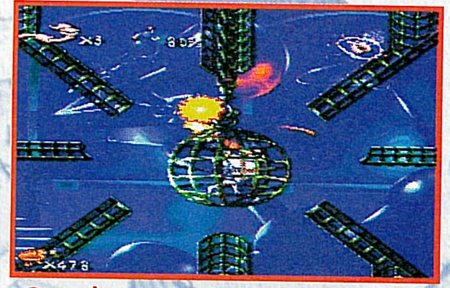



LEVEL 5

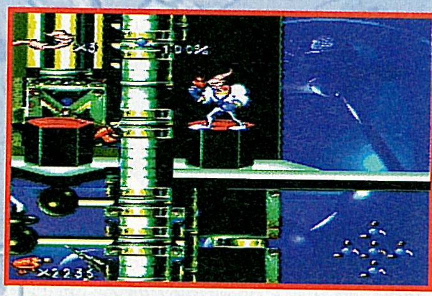


Dispáralá con tu arma para que alguna de las escaleras mecánicas se ponga en marcha.





Cuando nos introduzcamos en esta jaula, la siguiente zona pondrá a pruebas nuestros reflejos.



Para pasar de unas zonas a otras dentro del mismo nivel, deberemos utilizar los transportadores.

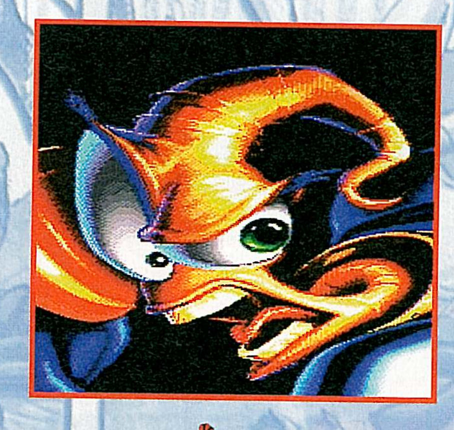


Esta especie de gallina galáctica será nuestro último enemigo en este nivel.



De nuevo nos enfrentamos a la dichosa gallina. Utiliza la pistola para acabar con ella.

alcanzan niveles de calidad espectaculares. Su magnífico tratamiento y sus efectos gráficos le hacen merecedor de una nota envidiable en este aspecto, sin duda uno de los más importante en cualquier juego. Así, el cartucho está lleno de detalles divertidos con los que amenizar un desarrollo que, en ciertas ocasiones, puede llegar a resultar excesivamente difícil. Lanzar por los aires a una pesada vaca o introducirnos por el interior de un retrete en



EARTHWORM JIM

Es asombrosa la cantidad de movimientos y acciones que puede realizar Jim. Aquí os mostramos una mínima cantidad de los que puede llegar a ejecutar.







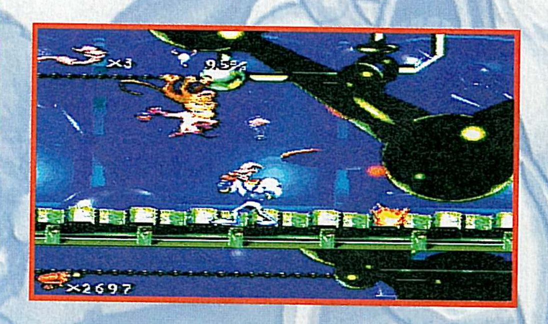




Este es el alentador cartel que nos indica la cercanía del hogar de Pete. El final de este nivel está a escasos segundos.



Este es el extraño ser rosado que debemos escoltar. El camino será largo y tortuoso, lleno de extrañas trampas y peligrosos enemigos.






BUTTVILLE





Con la hélice que Jim, deberemos desplazarnos por los estrechos pasillos de esta inexplorable gruta.



Si no tenemos cuidado en sus dominios, es probable que Jim acabe seccionado por unas pinzas.



Acabar con ella será tremendamente complicado y, para colmo, los insectos son rápidos y peligrosos.

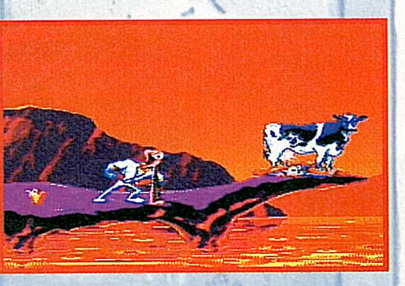


Perfectamente camufladas entre los parajes de este nivel, nos ayudarán a superar difíciles obstáculos.

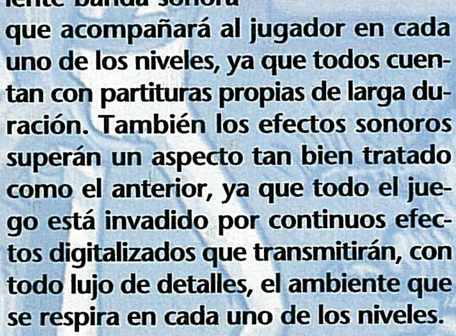


El uso del láser será fundamental, ya que la rapidez de los enemigos así lo requiere.

busca de ese atajo que nos evite recorrer todo el nivel, son algunas de las acciones que Jim podrá realizar.



En el aspecto auditivo, destacar la excelente banda sonora que acompañará al jugador en cada uno de los niveles, ya que todos cuentan con partituras propias de larga duración. También los efectos sonoros superán un aspecto tan bien tratado como el anterior, ya que todo el juego está invadido por continuos efectos digitalizados que transmitirán, con todo lujo de detalles, el ambiente que se respira en cada uno de los niveles.



EARTHWORM JIM es un título esencial. Su cuidado tratamiento levanta grandes esperanzas de conseguir un sonado y merecido éxito. Es triste pensar que, para que un juego sea noticia en este país, deba ir acompañado de una licencia o un nombre de relevancia. Esperemos que Perry y Jim consigan acabar con esta maldición, mientras tanto disfrutad con los 24 megas de esta auténtica película de dibujos animados, producto de la imaginación del Spielberg de los videojuegos.

J.C.MAYERICK & R. DREAMER



PLAYMATES
SHINY ENTERTAINMENT
MEGAS ◆ 24
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 4
FASES ◆ 7
CONTINUACIONES ◆ VARIABLES
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS — 96

▲ Las animaciones de los personajes son, simplemete, perfectas.

▲ Cada uno de los fondos y gráficos meecen el calificativo de geniales.

MUSICA



▲ Las distintas melodías creadas para cada una de las fases.

▲ Todas poseen una duración digna de ser mencionada.

SONIDO FX



▲ El juego está repleto de impresionantes efectos de sonido.

▲ Los gemidos del segundo nivel llegan a resultar espeluznantes.

JUGABILIDAD



▲ La dificultad en ciertos momentos puede resultar excesiva.

▲ No hay manera de separarse de la televisión con este juego.

GLOBAL — 96

Impresionantes gráficos, impecables músicas y mejores animaciones. David Perry y su nuevo equipo de desarrollo han conseguido programar un cartucho que en nada debe envidiar a sus superproducciones para Disney. Si deseáis pasar vuestro tiempo libre de estas Navidades con un buen cartucho, EARTHWORM JIM debe ser vuestra próxima elección.



EL DIA DEL JUICIO

UNA COMPAÑIA TOTALMENTE DESCONOCIDA LLAMADA ZYRINX NOS SORPRENDIA HACE UNOS MESES CON UN JUEGO DE EXCELENTE CALIDAD LLAMADO SUBTERRANIA. BAJO UNA ATMOSFERA TOTALMENTE BELICA, RED ZONE CONTINUA EN ESA MISMA LINEA DE BUEN HACER SUPERANDO SI CABE A SU FANTASTICO PREDECESOR.

Sin inventar nada nuevo, y mezclando dos estilos de juego tan distintos como los de SEEK AND DESTROY (*Amiga*) e INTO THE EAGLES NEST (*Spectrum*), esta alucinante compañía ha programado un juego técnicamente explosivo en el que tendremos que comandar un equipo de mercenarios con el único cometido de parar un posible ataque nuclear. Las misiones se dividen en dos partes. En primer lugar nos subiremos a bordo de un helicóptero que no abandonaremos hasta que lleguemos al objetivo principal, que normalmente será un edificio. Cuando lo logremos bajaremos de nuestro artefacto para comenzar la segunda fase, aunque esta vez será a pie. Ambas fases utilizan perspectiva aérea pero con un deslumbrante efecto en 3D nunca visto hasta ahora en este tipo de juegos. El desarrollo de las misiones es frenético desde el primer momento, y resulta mucho mas rápido y emocionante que en su rival por antonomasia, el célebre DESERT STRIKE. La causa principal























MISION-1





DEBERAS RECUPERAR EL DISKETTE QUE CONTIENE EL VIRUS, PARA LO QUE SERA PRECISO QUE LOCALICES LOS RESTOS DE UN AGENTE SECRETO MUERTO EN ACTO DE SERVICIO.









de este derroche de acción es que la consecución de los objetivos está limitada por tiempos determinados, teniendo a veces apenas unos minutos para llegar a los objetivos. La inteligencia artificial de los enemigos en la primera parte de las misiones es impresionante, con unos patrones de ataque realmente brillantes que elevarán los niveles de dificultad a unos límites bastante exagerados. En la segunda parte la acción es relativamente más tranquila. Al ir caminando por el interior de los edificios la cantidad de enemigos es menor que en el aire, y con un poco de rapidez podremos salir airosos de situaciones aparentemente complicadas. En esta fase el maravilloso efecto tridimensional alcanza su máxima expresión, con impresionantes desplazamientos de las paredes y el techo.

Otro destacable detalle es que los cadáveres de los soldados siguen en el escenario sin resucitar, a diferencia de la mayoría de este tipo de juegos.

Las diez misiones que componen el jue-









MISION-2



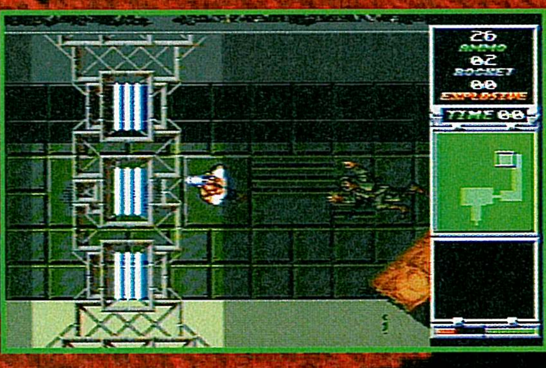


Hackintos 88x27
64 gigabytes ready to use...
Loading Operation System

A:> Virus.exe
Virus Loaded...
This facility will self destruct in 1 minute

INFILTRATE A TRAVES DE LAS LINEAS ENEMIGAS, PENETRA EN EL COMPLEJO CENTRAL Y COLOCA EL VIRUS EN LOS ORDENADORES PARA QUE DESTRUYAN EL CONTROL DE RADARES. SOLO DISPONDREIS DE UNOS POCOS MINUTOS PARA CONSEGUIRLO.











go van desde la típica de «mata a todo lo que se mueva», hasta cosas tan complejas como acceder a los ordenadores de una base enemiga y colocar un virus en la terminal principal.

Otra de las características a destacar es que cuando vayamos a pie podremos jugar dos jugadores simultaneamente, y cada uno dispondrá de armas distintas para acabar con los enemigos. El mapa al que podremos acceder en cualquier momento del juego está realizado con todo lujo de detalles, pudiendo ampliar cualquier punto del mapa con un impresionante zoom.

Por otro lado, y adelantándose a la moda que impondrá dentro de escasos meses DONKEY KONG COUNTRY, todos los *sprites* han sido renderizados de maquetas, con un resultado final realmente impresionante. Punto a parte merece la intro, puesto que es la primera que se rea-



RED ZONE es un arcade bélico prodigioso, con unas cualidades ten fantásticas que pueden llegar a ocupar uno de los lugares más elevados de la clasificación de tus juegos favoritos.







Todos los sprites, tanto amigos como enemigos, han sido renderizados de maquetas. Una moda que dentro de poco inundará el software mundial.





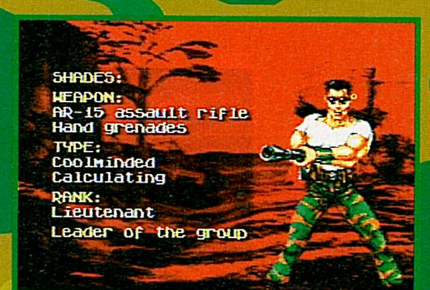
MAPA





CON ESTE COMPLEJO MAPA VIA SATELITE PODREMOS VER CUALQUIER PUNTO DEL MAPA AMPLIADO, ASI COMO INFORMARNOS DE LA SITUACION DE LOS ENEMIGOS Y LA LOCALIZACION DE LOS OBJETIVOS DE LAS MISIONES.

FICHAS







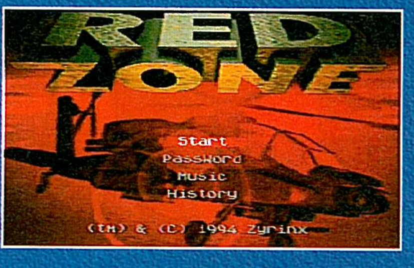






liza en *Mega Drive* íntegramente con imagen real. Las músicas también marcan estilo en este juego, ya que todas las melodías son Tecno cien por cien. Muchas de ellas son bastante parecidas a las que ya escuchamos en SUBTERRANIA, donde destacaban por su gran calidad. En definitiva, un espectacular e impresionante cartucho cuyas excepcionales cualidades técnicas y jugables marcarán una pauta a seguir entre los arcades bélicos.

«BIG BERENJENA» PUNISHER



TIME WARNER INTERACTIVE
(ZYRINX)
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1-3
FASES ◆ 10
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ Los gráficos renderizados en las fases del helicóptero.

▲ El efecto en 3D del interior de los edificios es impresionante.

MUSICA



▲ Tenebrosas y frías melodías que dan al juego el ambiente justo.

▼ El único defecto es su tremendo parecido a las de SUBTERRANIA.

SONIDO FX



▲ Los sonidos de las explosiones son contundentes.

▼ Algunos efectos son algo simples.

JUGABILIDAD



▲ Muy sencillo de manejar, tanto en aire como en tierra.

▼ Muy poco tiempo para completar las misiones.

GLOBAL 90

Después de demostrarnos con SUBTERRANIA lo que era programar un divertido arcade con ideas muy simples pero con una realización técnica perfecta, Zyrinx logra su obra cumbre con este RED ZONE. Con él sus programadores nos vuelven a dar una lección sobre como poder superar cualquier limitación técnica. Su único pero puede ser la excesiva dificultad.

DEMASIADO REAL PARA SER SOLO UN JU



DRACULA UNLEASHED
El señor de la noche no descansará hasta probar tu sangre. Afila tu intuición y descubre las pistas para desenmascararle. Más te vale.



BATTLECORPS
Tú todavía no lo sabes, pero tu cuerpo es mitad máquina mitad humano. ¡Eres un Cyborg! Abrete camino entre más de 20 zonas de batalla en 3D. ¡Y qué se salve quién pueda!



DUNE
Un juego de película. En el año 10.191 todo ha cambiado. Y si todavía no has

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:





EGO
MEGA-CD
¿Hasta dónde puede llegar la tecnología digital en un videojuego? Si te lo has preguntado muchas veces, los nuevos títulos de MEGA CD, van a despejar todas tus dudas. ¡¡La realidad se hace interactiva para sacudir tus sentidos!! ¡Imágenes reales mediante sistema TRU-VIDEO!. ¡Q-SOUND! ¡Efectos de ZOOM multidimensionales y rotaciones de 360º que no podrás explicarte! Enfréntate a la realidad. No has vivido nada parecido. ¿Te imaginas cuando además tus juegos en MEGA CD se vean potenciados por la fuerza desatada de los 32 Bits de la MD 32X? Esto sí que es fuerte.
FORMULA 1 RACING
¡Agárrate! No hay nada más real, mete la primera y déjate llevar. Tienes madera de campeón y ahora puedes demostrarlo. ¡Acelera y suelta toda tu adrenalina!.
JURASSIC PARK
La más bestial aventura en un Parque no apto para cardíacos. Rescata los huevos de 7 especies distintas y destruye a los monstruos. ¡Van a por tí!.
TOM CAT ALLEY
Te puedes quedar sin respiración con este simulador supersónico de altos vuelos. Demuestra que tus reflejos son más rápidos que tu vista y abre fuego. ¡Para pilotos de hielo!.
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
SEGA

Ubi Soft no cesa de destapar el frasco de las esencias con producciones de excelente factura. Algunas de ellas corren a cargo de equipos programadores de la talla de Vivid Image, que con ocho exiguos megas son capaces de crear un impecable cartucho automovilístico que rivalizará con el mismísimo SUPER MARIO KART.

STREET RACER

A TODA PASTILLA

Lo primero que llamará la atención de cualquier mortal será la cantidad de opciones que almacena este cartucho. Sus 8 personajes y 24 circuitos precisan de un poco de paciencia para sacarles el máximo rendimiento, ya que en este extraño campeonato está permitido desde golpear a los adversarios hasta expulsarles del circuito a base de extrañas magias. Antes de nada vamos a dar un pequeño repaso a las distintas modalidades de **STREET RACER**. Como en cualquier juego de este tipo, para tomar contacto con el tramado de todos los circuitos contáis con el modo *practice*. Una vez familiarizados con ellos estaréis en disposición de disputar un mano a mano o entrar di-





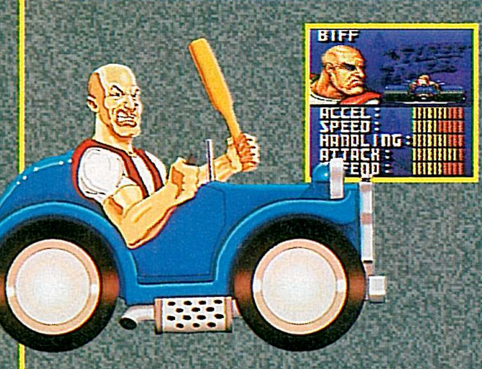






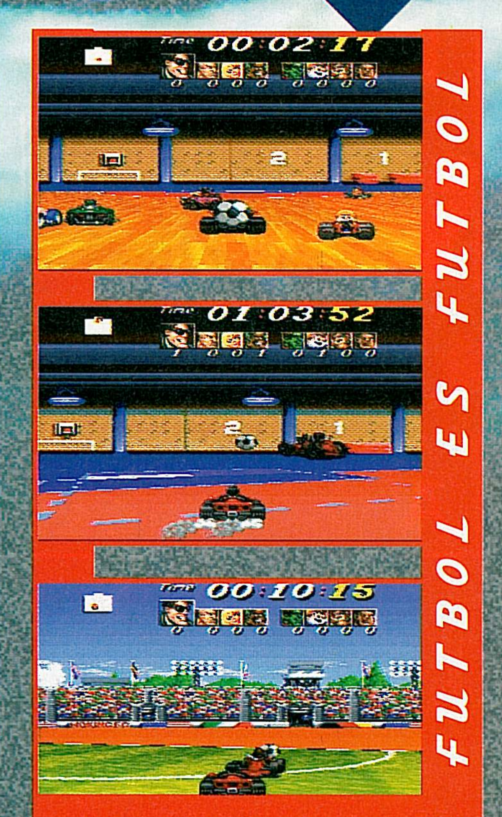






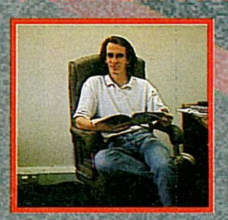


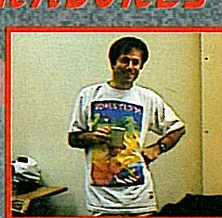
Su aspecto rudo dice bastante de su forma de actuar a lo largo de las carreras. Por ello no es muy apreciado entre sus compañeros



Escoged el personaje más salvaje, y a bordo de vuestro bólido preferido disputaréis un «gol regañao» con el resto de los participantes. Tres pistas a elegir: hierba, pabellón cubierto y pista de hielo. Los partidos se deciden por tiempo o por goles marcados.

PROGRAMADORES







C. West, M. Dina y T. West, tres de los cinco responsables de STREET RACER



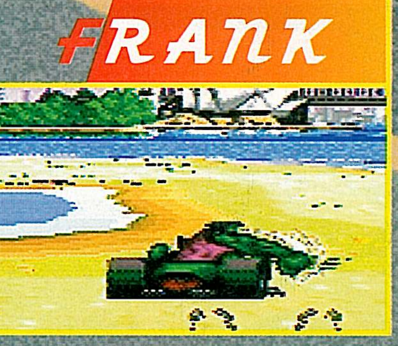
rectamente a un campeonato. Dentro de esta última modalidad hay cuatro posibilidades: copa de bronce, copa de plata, copa de oro o *custom cup*. Aquí no se acaban las sorpresas en lo referente a las carreras, los ocho participantes, además de golpear, pueden hacer uso de una magia cada diez segundos, usar los turbos que vayan recogiendo del pavimento y utilizar po-



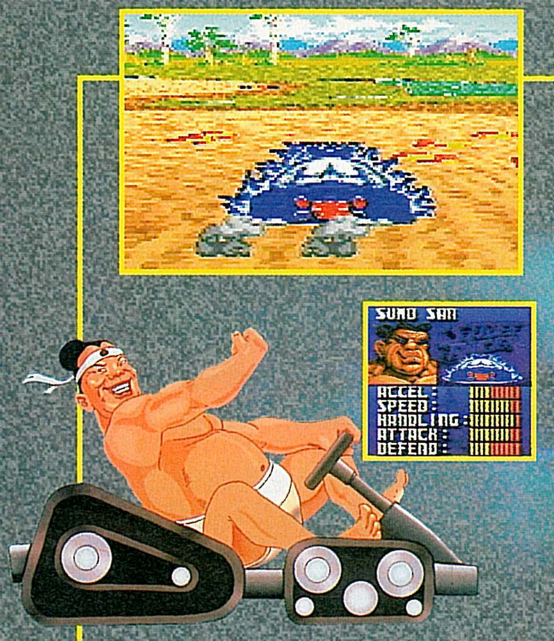


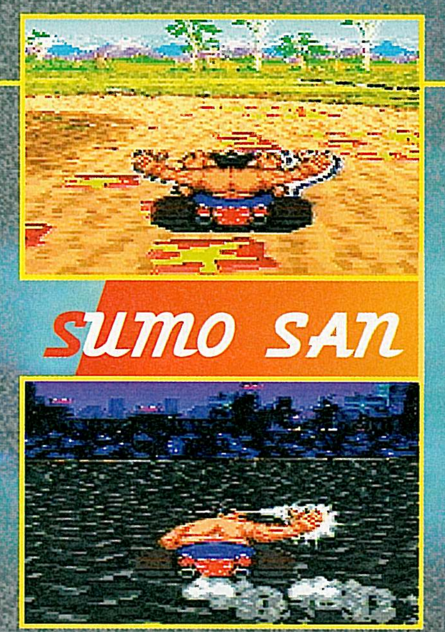






Pariente lejano de la familia Monster, perdió contacto con ellos el día que decidió dedicarse plenamente al mundo de las carreras.





SUMO SAN

Al enterarse que estaban permitidos los golpes, este luchador de sumo no se lo pensó un momento y se puso al volante.

CUATRO JUGADORES



Hasta cuatro participantes podrán disputar cualquier modalidad de STREET RACER. Todas menos el complicado fútbol, donde el número de jugadores no podrá ser mayor de dos. Una lástima.

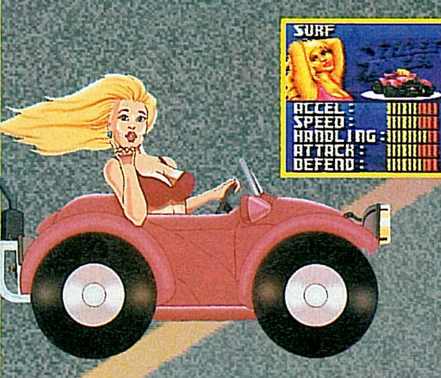
deres especiales para esquivar obstáculos. Precisamente esta posibilidad de hacer magias y el parecido físico de los corredores nos recuerda al gran STREET FIGHTER II. Da la impresión que los Ryu, Dhalsim, etc...se han subido a un coche. Siguiendo con las opciones, y por si esto fuera poco, entre carrera y carrera podréis echar un partidito de fútbol o un excitante *round* de lucha libre donde habrá que esquivar las embestidas de los demás mientras intentáis expulsarles del cuadrilátero.

Los usuarios de ***Super Nintendo*** que gocen de la oportunidad de tener entre sus manos este cartucho podrán comprobar que **Vivid Image**, compañía curtida en la programación para ***Amiga*** y ***Atari ST*** (HAMMERFIST, TIME MACHINE, FIRST SAMURAI y SECOND SAMURAI), ha realizado un trabajo estupendo que traerá a la memoria de todos a SUPER MARIO KART. El aprovechamiento del *modo 7* consigue un



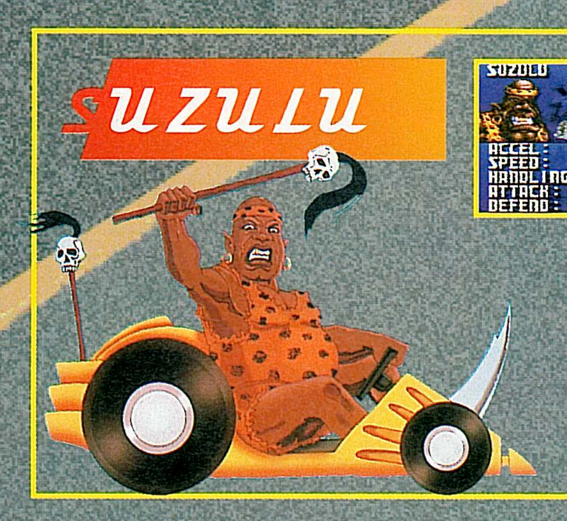


SURF



Su formación como conductora en las playas de California la convierte en una de las mejores en los circuitos sinuosos.

SUZULU







Tras ganarse la vida como guía para safaris y tener que perseguir en innumerables ocasiones a sus clientes morosos, decidió emigrar y comenzar una gloriosa carrera en el terreno automovilístico. Aún conserva las lanzas de su tribu en el coche.

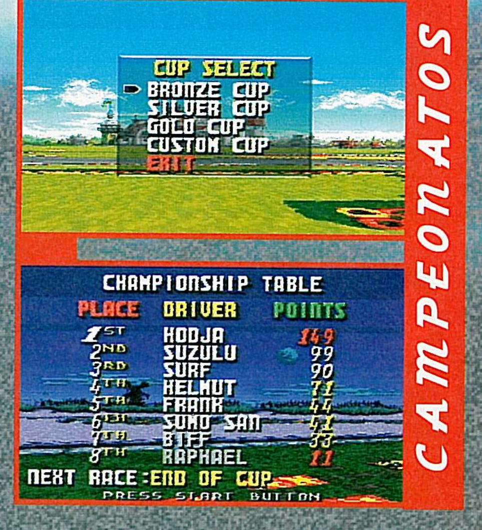




Sus comienzos como conductor se remontan a la época en que era piloto de aeroplanos. Ahora prueba suerte con los automóviles.

CAMPEONATOS

Cuatro competiciones: Bronze Cup, de 6 pruebas; Silver Cup, con 10 carreras; Gold Cup, nada menos que 14 grandes premios a disputar; y por último Custom Cup, un campeonato a la carta.



BOMBA



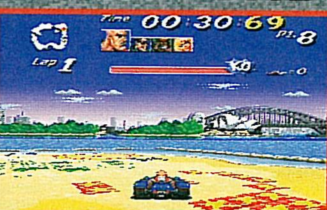
Cuidado con este icono, si pasáis sobre él explotará y os restará energía.

ENERGIA



Muy útil, ya que tener la barra a tope es fundamental para ir a toda velocidad.

ESTRELLAS



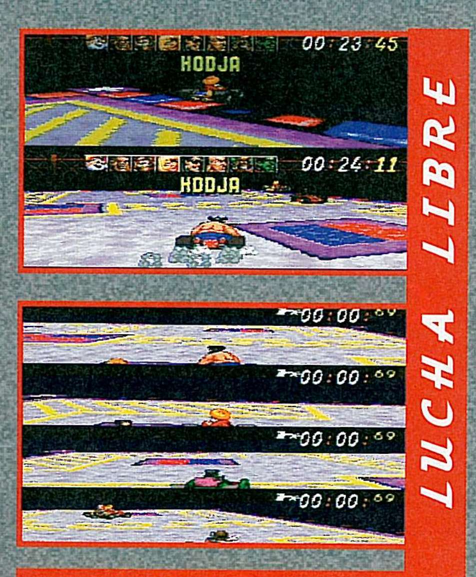
Recogiendo el mayor número posible de ellas obtendréis un punto extra.

TURBOS



Son imprescindibles si queréis obtener un buen resultado en la competición.

LUCHA LIBRE



En la divertidísima modalidad llamada Rumble, los ocho participantes se enfrentarán dentro del ring con la noble intención de expulsar a todo bicho viviente de su perímetro.





Este simpático turco, famoso desde hace unos años por un libro publicado en Gran Bretaña bajo el título de "202 jokes of Nasreddin Hodja", es el único protagonista real del juego. Al parecer nació allá por el año 1208 en un pequeño pueblo, Horta, de la provincia de Sivrihirar en Turquía. Todo un personaje.









RAPHAEL



Es un insolente piloto italiano que ha perdido alguna carrera que otra por mantener impoluta su engominada testa.

HODJA

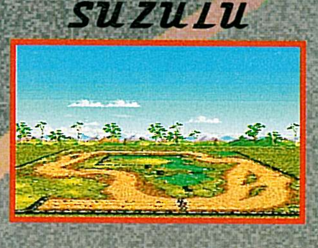




BIFF



SUZULU



Veinticuatro circuitos, tres por personaje, componen el enorme repertorio de STREET RACER. Múltiples trazados y un montón de niveles de dificultad.





SURF



HELMUT



resultado alucinante en todas las modalidades de juego, sobre todo si tenemos en cuenta que no han contado con ningún DSP de ayuda para la programación (como SUPER MARIO KART). En el apartado sonoro unas melodías de excelente factura y un sonido FX que tampoco se queda atrás con el rugir de los motores, el chirriar de los neumáticos al derrapar y todos los golpes entre pilotos, dotados de gran realismo. Todo un cúmulo de excelencias que apenas nos permiten sacarle fallos al último gran lanzamiento de **Ubi Soft** que, a pesar de no contar con todo el encanto y jugabilidad de SUPER MARIO KART, a buen seguro se ganará un puesto de honor entre los mejores cartuchos automovilísticos para **Super Nintendo**.

R. DREAMER

STREET RACER — PRESS START — ©1995 Vivid Image

UBI SOFT
VIVID IMAGE
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ 3
CIRCUITOS ◆ 24
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Aprovechamiento máximo del modo 7 con rotaciones perfectas.

▲ La caracterización de todos y cada uno de los personajes.



MUSICA

▲ Buenas melodías con sampleados perfectos en todos los circuitos.

▲ Acompañan bien el desarrollo del juego, y no son nada pesadas.



SONIDO FX

▲ Desde el rugir de los motores hasta los derrapes, un sobresaliente.

▲ Uno de los apartados mejor acabados del cartucho.



JUGABILIDAD

▲ Es arrolladora con dos a cuatro jugadores en cualquier modalidad.

▲ Un gran número de opciones al servicio de la diversión.



GLOBAL 92

Felicidades a la gente de Vivid Image por realizar un juego perfecto técnicamente hablando, y con apenas 8 megas. La impresionante cantidad de opciones fomenta la jugabilidad y diversión de un gran juego que puede considerarse como un ROAD RASH pero con automóviles. No os lo penséis dos veces antes de tenerlo en vuestra colección. Merece la pena.

JUEGOS LISTOS PARA TI ¡Y A QUÉ PRECIOS!

POP & soft ®

NUEVO TELEFONO DE PEDIDOS
(91) 764 39 69
HORARIO: DE 9 A 2 Y DE 3 A 6

RIGUROSO ORDEN DE RECEPCION. OFERTA LIMITADA A EXISTENCIAS.

NOVEDADES SEGA

MEGA DRIVE	P.V.P.								
		MORTAL KOMBAT	9.990	BODY COUNT	7.990	GP RIDER	5.490	DR. ROBOTNIK'S	5.990
		SHINING FORCE	11.990	SUP. STREET FIGHTER	11.990	JUNGLE BOOK	5.990	GP RIDER	5.990
ART OF FIGHTING	9.990	NBA JAM	9.990	MORTAL KOMBAT 7	9.990	JURASSIC PARK	6.490	HOOK	5.090
BARKLEY JAM!	8.990	NBA SHOWDOWN	9.990	BUBA'N STICK	9.990	MAST. OF COMBAT	5.990	JUNGLE BOOK	5.990
CASTELVANIA	7.990	PELE	7.490	DRAGON BALL Z	9.990	ROAD RUNNER	5.990	JURASSIC PARK	5.990
CLIFF HANGER	6.990	PGA EUROPEAN TOUR	8.990	GENERAL CHAOS	9.990	ROBO. VS TERMINATOR	5.990	DROPZONE	6.990
URBAN STRIKE	8.490	PRINCE OF PERSIA	9.990	P. SAMPRAS TENNIS	10.490	STRIDER II	6.990	ROAD RUNNER	5.990
NHL HOCKEY 95	8.490	ROAD RUNNER	9.900	HULK	9.990	WINTER OLYMPICS	5.990	ROBO. VS TERMINATOR	5.990
DR. ROBOTNIK'S	7.990	SILVESTRE & PIOLIN	9.490	WORLD CUP USA 94	9.990	ZOOL	5.990	SENSIBLE SOCCER	5.490
DUNE 2	9.900	SUBTERRANIA	9.900	BALLZ	7.490	HULK	6.990	ASTERIX GREAT RESC.	5.990
IMG TENNIS	8.490	THE OTTIFANTS	8.490	AERO THE ACROBAT	11.990			DAFFY DUCK	5.990
FLASH BACK	9.900	TAZ IN ESC. FROM MARS	9.490	GOLF LINKS	9.990	GAME GEAR	P.V.P.	THE OTTIFANTS	5.490
HOOK	6.990	TURTLES TOURNAMENT	9.990					WINTER OLYMPICS	5.990
HYPER DUNK	8.990	WINTER OLYMPICS	9.900	MASTER SYSTEM	P.V.P.	ASTERIX	5.990	HULK	6.990
JUNGLE BOOK	9.990	ZOOL	8.990			COOL SPOT	5.190	MORTAL KOMBAT II	6.990
LETHAL ENFORCERS	11.990	RBI BASEBALL	9.990	DAFFY DUCK	5.990				
LOST VIKINGS	9.900	ANDRETTI RACING	8.990	ASTERIX GREAT RESC.	5.990				

OFERTAS SEGA

MEGA DRIVE	P.V.P.								
		SPACE HARRIER II	2.990	X-MEN	3.990	RENEGADE	2.490	DOUBLE DRAGON	2.990
		SPEED BALL II	2.990			ROBOCOP 3	4.490	KRUSTY'S FUN HOUSE	2.495
CHUCK ROCK II	5.990	SPIDERMAN X-MEN	5.990	MASTER SYSTEM	P.V.P.	STREETS OF RAGE	1.990	GP RAIDER	3.990
007 JAMES BOND	5.990	SUMMER CHALLENGER	2.990			SUPER OFF ROAD	1.990	JAMES BOND 007	1.990
ADDAMS FAMILY	4.990	REN & STIMPY	3.990	ADDAMS FAMILY	4.490	SPIDERMAN	2.490	JAMES POND II	1.990
BART'S NIGHTMARE	5.990	SHINOBI III	3.990	ALIEN 3	2.490	T-2 ARCADE	4.490	PREDATOR 2	2.495
CASH DUMMIES	5.990	TOE JAM EARL II	3.990	ASTERIX SECRET MISSION	1.990	T-2 JUDGMENT	4.490	ROBOCOP 3	4.490
ETERNAL CHAMPIONS	5.990	VIRTUAL PINBALL	2.990	DESERT STRIKE	1.990	THE FLASH	1.990	SPACE HARRIER II	1.990
CYBER BALL	5.990	WIMBLEDON	5.990	DONALD DUCK 2	1.990	WOLF CHILD	1.990	OLYMPIC GOLD	1.990
COOL SPOT	4.990	WRESTLE WAR	2.990	KLAX	2.490			SPIDERMAN 2	2.495
GLOBAL GLADIATORS	3.990	WWF WRESTLEMANIA	2.990	DR. ROBOTNIK	1.990	GAME GEAR	P.V.P.	OTTIFANTS	2.990
MUT. LEAGUE HOCKEY	2.990	ASTERIX	6.990	ELLO THE DOLPHIN	1.990			REN & STIMPY	3.990
G. FOREMAN BOXING	2.990	JURASSIC PARK	6.990	OTTIFANTS	1.990	ADDAMS FAMILY	4.490	SONIC CHAOS	3.990
GODS	2.990	ZOMBIES	5.490	PACMANIA	2.490	ALIEN SYNDROME	1.990	STRIDER II	1.990
KLAX	4.990	STREET FIGHTER II	6.990	PGA TOUR GOLF	1.990	BATTLE TOADS	2.990	SUPERMAN	1.990
NBA ALL STAR	2.990	LEMMINGS	4.490	PIT FIGHTER	2.490	CHUCK ROCK II	2.990	WOLF CHILD	1.990
RANGER X	3.990	STRIDER II	3.490	PREDATOR 2	2.490	DONALD DUCK II	3.990	ZOOL	1.990
ROBOCOP III	5.990	BOB	2.990	SONIC CHAOS	1.990	FANTASY ZONE	1.990	MARBLE MADNESS	1.990

NOVEDADES SUPER NINTENDO

	P.V.P.		P.V.P.		P.V.P.		P.V.P.
EEK THE CAT	9.390	METAL COMBAT	10.490	TOTAL CARNAGE	11.990	CHAMPIONS SOCCER	11.490
ESPN BASEBALL	10.490	MIGHT AND MAGIC II	12.490	TUFF ENUFF	11.400	FIFA SOCCER	11.490
SUPERMAN	10.490	MYSTICAL NINJA	11.990	TURN AND BURN	12.490	MEGAMAN X	9.490
ASTERIX	8.990	NIGEL MANSELL'S	8.490	TURTLES TOURNAMENT	12.490	WORLD CUP USA 94	8.990
BUBSY	9.490	PLOK	7.490	VIRTUAL SOCCER	11.490	MORTAL KOMBAT II	11.990
CLAY FIGHTER	12.990	ROCK'N ROLL RACING	11.990	WINTER OLYMPICS	12.490		
CORRE CAMINOS	9.490	SENSIBLE SOCCER	9.390	TOP GEAR 2	12.490		
DAFFY DUCK	12.490	SKY BLAZER	9.390	STUN RACE	11.490		
SAILOR MOON	11.490	SOCCER KID	11.490	CHOPLIFTER III	9.390		
EQUINOX	9.390	POWER RANGERS	11.490	BATTLETOADS & D. DRAGON	9.390		
FINAL FIGHT	11.990	STAR WING	9.490	CLAYMATES	9.390		
FLASH BACK	9.390	STR. FIGHTER II TURBO	12.490	THE KINS OF DRAGON	10.990		
GP 1	10.490	CHAOS ENGINE	11.490	KNIGHTS OF ROUND	10.990		
LOS PITUFOS	9.490	SUP. MARIO ALL STAR	9.490	SUPER METROID	10.490		
LOST VIKINGS	8.490	SUPER WIDGET	11.400	PIRATES DARKWATER	9.390		
		THE HUMANS	9.490	WORIA HEROES	11.990		

OFERTAS SUPER NINTENDO

	P.V.P.		P.V.P.		P.V.P.		P.V.P.
ADDAMS FAMILY 2	5.490	EMPIRE STRIKES BACK	5.490	PUSH OVER	5.490	SUPER JAMES POND	5.490
ANOTHER WORLD	5.490	MECHWARRIOR	5.490	RIVAL TURF	6.900	BOB	2.990
ART OF FIGHTING	5.490	DESERT STIKE	5.490	ROBOCOP 3	5.490	SUPER STRIKE GUN	5.490
BEST OF THE BEST	5.490	ZOOL	3.990	SPIDERMAN X-MEN	5.490	SUPER SWIV	3.990
AERO THE ACROBAT	5.490	BATMAN RETURN	5.490	STREET FIGHTER 2	5.490	SYVALION	5.490
COOL WORLD	5.490	KING ARTHUR'S WORLD	4.900	SUPER ADV. ISLAND	6.900	TERMINATOR	6.990
CRASH DUMMIES	6.990	SPACE ACE	5.490	TYNGTOOON	5.490	TEST DRIVE	5.490
ALFRED CHICKEN	5.490	MORTAL KOMBAT	7.990	YOUNG MERLIN	5.990	TOP GEAR	6.900
DENNIS THE MENACE	5.490	MR. NUTZ	5.490	SUPER ALESTE	4.900	TRODDLERS	5.490
BATMAN RETURNS	5.490	SUNSET RIDERS	6.990	SUPER BOMBERMAN	4.990	WARSPEED	5.490
G. FOREMAN BOXING	5.490	PGA TOUR GOLF	3.990	SUPER D. DRAGON	6.900	WHIRLO	5.490
GODS	5.490	PILOTWINGS	5.490	SUPER G. GO	5.490	W. LEAGUE BASKET.	6.990
TROLL	2.990	PRINCE OF PERSIA	5.490	ZOMBIES	5.490	JAMES BOND JR.	2.990
JOHN MADDEN	2.990	NHL HOCKEY	2.990	SUPER SWIN	2.990		

¡OJO! DE TODO UN POCO

	P.V.P.		P.V.P.	CARTUCHOS GAMEBOY
BATERIA RECARGABLE GAMEBOY	2.995	COMPETITION PRO MEGADRIVE	1.495	
FUNDA NUBY NINTENDO	1.825	TURBO GRAF + 1 JUEGO	6.750	WF SUPER STAR 2
MALETIN GAMEBOY Y ACCESORIOS	3.995	CARTUCHERA GAMEBOY	550	FORTRESS OF FEAR
CONVER. MAST. SYSTEM-MEGADRIVE	4.995			DEAD SCRAMBLE



NOVEDADES GAME BOY

	P.V.P.		P.V.P.		P.V.P.
BART AND BEANSTALK	5.190	MYSTIC QUEST	5.190	MORTAL KOMBAT II	5.990
THE ANIMATED SERIES	5.190	NIGEL MANSELL'S	4.490	THE SPIRIT OF F-1	5.190
BATTLETOADS 2	5.190	POPEYE 2	5.190	TINY TOONS II	5.190
BOMB JACK	4.690	ROAD RUSH	5.690	TOP RANKING TENNIS	4.690
DARKWING DUCK	5.690	LOS PITUFOS•	5.490	TURTLES 3	5.190
EL IMPERIO CONTRAATACA	5.190	TAZMANIA 2•	5.490	WORLD CUP	4.190
LIBRO DE LA SELVA•	5.990	TETRIS II•	5.990	XENON 2	5.190
BAT. TOADS & D. DRAGON•	5.490	POWER RANGERS•	4.990	ZELDA	5.690
MEGAMAN III•	4.490	INDY I•	5.990		
METROID II•	4.490	STAR WARS	5.190		
DONKEY KONG V•	5.990	SUPER MARIO LAND	4.190		
KIRBY'S DREAM LAND	4.190	SUPER MARIO LAND II	5.690		
KIRBY'S PINBALL LAND	5.190	SUPER MARIO LAND III	5.690		

¡COLEGA! AHORRATE 300.- "PELAS"
(SOLO EN LOS TITULOS MARCADOS EN ROJO)

OFERTAS GAME BOY

	P.V.P.		P.V.P.		P.V.P.
ADDAMS FAMILY	2.490	KRUSTY'S FUN HOUSE	2.990	STAR TREK	2.490
ROAD RASH	2.490	NBA	2.995	SUPER JAMES POND	2.490
BOULDER DASH	1.995	ROBIN HOOD	2.990	TERMINATOR 2	2.990
COOL WORLD	2.490	SPIDERMAN	1.995	TETRIS	3.990
DENNIS THE MENACE	2.490	CASTLE QUEST	2.490	UNIVERSAL SOLDIER	2.990
DRACULA	2.490	CHUCK ROCK	2.490	NAVY SEALS	2.990
ZOOL	1.990	CLIFFHANGER	2.490	PRINCE VALIANT	2.990
PINBALL DREAMS	1.990	FELIX THE CAT	2.490	R-TYPE	1.990
REN & STIMPY	1.990	KUNFU MASTER	1.995	SPIDERMAN X-MEN	3.490
GARGOYLES	1.995	MUHAMMED ALI	2.490	TOP GUN	2.990

SUPERCHOLLOS



	P.V.P.	COLEGAS
ELITE NES	8.400	2.250
SUPER TURRICAN NES	8.400	2.250
SUPER KICK OFF NES	8.400	2.650
PAD 6 BOTONES MEGADRIVE		2.990

JOYSTICK TELEMACH

	P.V.P.
NINTENDO	7.600
SEGA MEGADRIVE	7.600
SUPER NINTENDO	7.600



POR TU COMPRA RECIBIRAS UN REGALO SORPRESA



Tomás Redondo, 1. 1º F
Edificio LUARCA
Tel. (91) 764 39 69
28033 MADRID

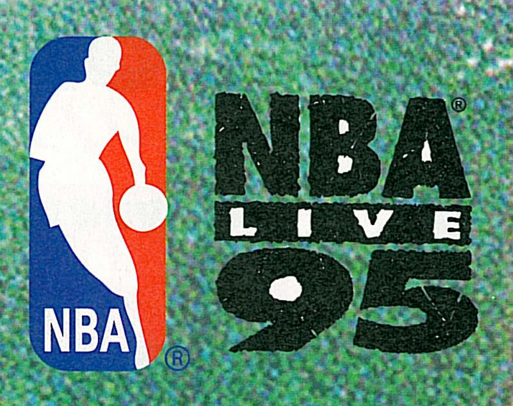
CUPON DE PEDIDO

Nº DE SOCIO ______ NUEVO [ ]
NOMBRE ______ EDAD ______
APELLIDOS ______
DIRECCION ______
POBLACION ______ PROVINCIA ______
CODIGO POSTAL ______ TELEFONO ______

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO. NO ENVIES DINERO AHORA.

SJ - XI - 4

TITULO	FORMATO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO: 275 PTAS. PERIFERICOS: 375 PTAS.		
TOTAL		





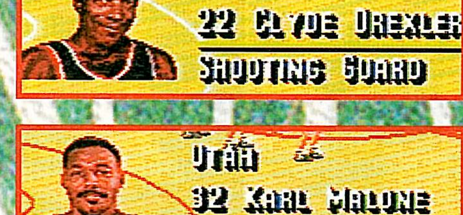
La perspectiva isométrica junto a un impresionante scroll y todas las estrellas de la NBA, constituyen la fenomenal tarjeta de presentación del nuevo baloncesto creado para los 16 bits por los prolíficos programadores de EA Sports.

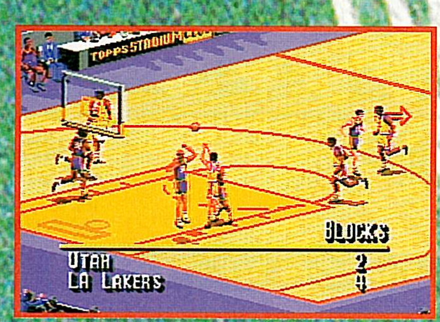










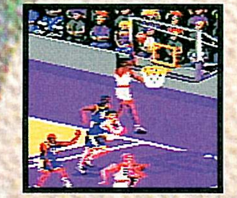




La NBA es la competición que más se ha prodigado en el mundo de los videojuegos dedicados al basket. Salvo algunas excepciones, como el mediocre HYPERDUNK, las grandes estrellas del baloncesto americano han sido los protagonistas absolutos de este tipo de cartuchos. Una de las compañías responsables es **Electronic Arts**, cuyos antecedentes dentro del mundo de la canasta son impresionantes y comenzaron con el lanzamniento hace unos añitos de los respetables LAKERS VERSUS CELTICS AND THE NBA PLAYOFFS y JORDAN VS BIRD para ***Mega Drive***. Desde entonces se han prodigado en diferentes cartuchos en los que, al margen de TEAM USA BASKETBALL (***Mega Drive***), se actualizan las plantillas de la liga de baloncesto.

BALONCESTO POR TODO LO ALTO









Sin embargo, sorprende que no suele ser habitual que coincidan los títulos lanzados para las consola de **Sega** y las de **Nintendo** ya que, a excepción de NBA SHOWDOWN´94, el resto de cartuchos se encuentran disponibles exclusivamente para uno u otro sistema pero nunca para ambos (BULLS VS LAKERS para ***Mega Drive***, y BULLS VS BLAZERS para ***Super Nintendo***). Por lo tanto, NBA LIVE´95 se convierte en la segunda ocasión en la que **Electronic Arts** acomete un doble lanzamiento baloncestístico para los 16 bits. También existe una incomprensible diferencia entre los megas de cada cartucho, ya que al igual que ocurrió con FIFA INTERNATIONAL SOCCER, la consola de **Sega** cuenta con 8 megas más. Esta disparidad se nota en la calidad gráfica, en el scroll y en los movimien-

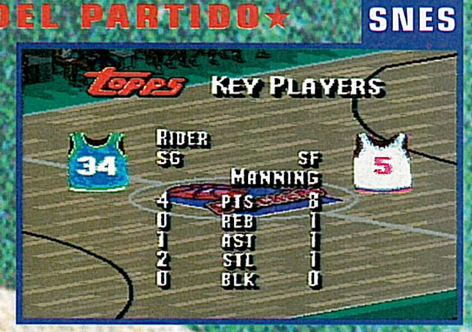
MD ★ ESTRATEGIA ★ SNES



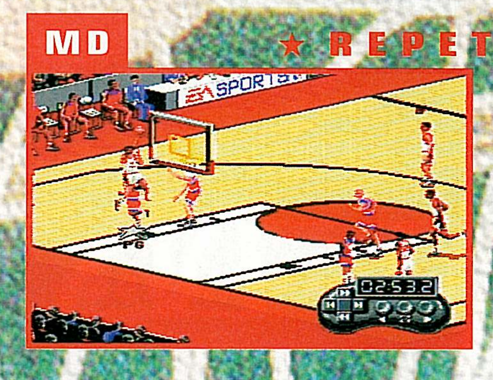
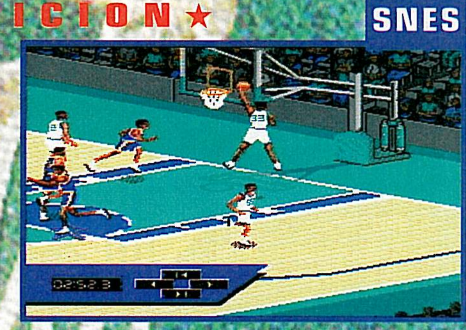


MD ★ ESTRELLAS DEL PARTIDO ★ SNES



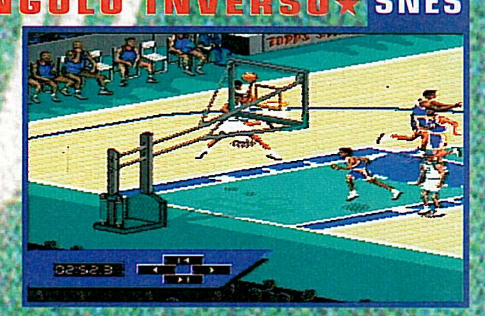


MD ★ REPETICION ★ SNES

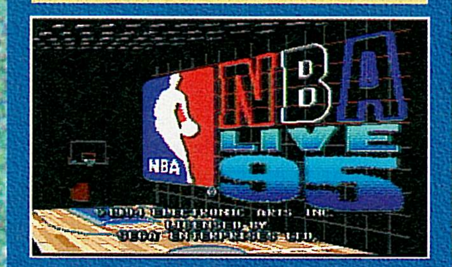
MD ★ REPETICION ANGULO INVERSO ★ SNES







MEGA DRIVE



ELECTRONIC ARTS
EA SPORTS
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 3
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS



▲ Perfecto scroll en todos los movimientos sobre el campo.

▲ Magníficas animaciones de los jugadores, sobre todo a la hora de «matar».

MUSICA



▲ Melodías animadas durante los diferentes menús de opciones.

▼ No ofrecen demasiada variedad a lo largo y ancho del juego.

SONIDO FX



▲ Perfectamente captado el ambiente que rodea a la gran NBA.

▲ El sonido digitalizado al lograr un lanzamiento triple es destacable.

JUGABILIDAD

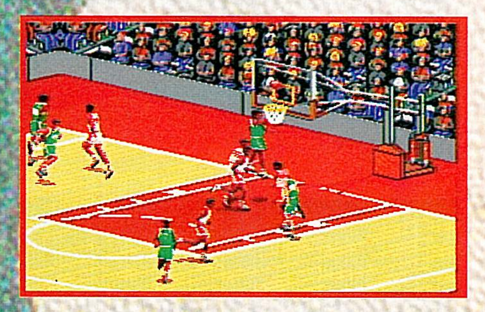


▲ La perspectiva facilita la posibilidad de observar todo lo que ocurre.

▲ Es posible optar por un simulador o un juego más arcade, con más acción.

GLOBAL 92

Con este simulador, Electronic Arts se ha superado a sí misma logrando un magnífico juego que supera, gracias a sus ocho megas de diferencia, la versión realizada para Super Nintendo. Sin duda estamos ante el mejor título para esta consola disponible en España en la modalidad de cinco contra cinco jugadores.



tos de los jugadores. De todas formas, la concepción general del juego es similar en ambos cartuchos si se tienen en cuenta la variedad de posibilidades incluidas. La perspectiva isométrica utilizada constituye una novedad en ***Super Nintendo***, aunque para ***Mega Drive*** ya fue utilizada en DAVID ROBINSON´S SUPREME COURT o en NBA ACTION, que aún no ha aparecido en nuestro mercado. El resultado logrado en ambas versiones es impresionante, ya que permite observar con total nitidez todos y cada uno de los rincones de la cancha. Los equipos y jugadores de la NBA son reales, apareciendo los rostros de los mismos en la presentación que se realiza antes de cada partido. Entre ellos se incluyen los últimos fichajes realizados en la temporada pasada, como el trueque realizado entre Manning y Wilkins. Sin embargo, y como ya ocurría en NBA SHOWDOWN´94, no aparece Barkley ya que los derechos sobre su imagen han sido contratados por **Accolade**, que lo

MD ★ SOPORTE

★ GRABAR PARTIDA ★



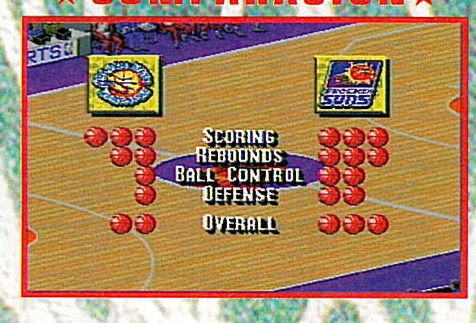
★ TEMPORADA REGULAR ★



★ CAMBIOS ★



★ COMPARACION ★





MD ★ ESTADISTICAS



DEL TABLERO★ SNES



presenta como el protagonista de BARKLEY SHUT UP AND JAM!.

Toda la competitividad de una temporada regular, junto a la emoción de los playoffs aparece recogida en impresionantes partidos en los que pueden variarse las reglas de juego en busca de una concepción arcade o simulación. Por otro lado, destaca el hecho que se ha regresado al sistema de tiros libres en el que aparecen dos indicadores cuya velocidad depende del porcentaje anotador del jugador que los realiza, y que es, hasta el momento, el sistema más realista que se ha utilizado. Las repeticiones desde dos ángulos, diferentes formas de defensa, y unas completísimas estadísticas que hacen posible elegir al equipo real en función de los rebotes, puntos o balones perdidos en la campaña anterior, hacen de este programa el mejor entre aquellos que incluyen cinco contra cinco jugadores.

JAVIER ITURRIOZ

★CREAR EQUIPO★

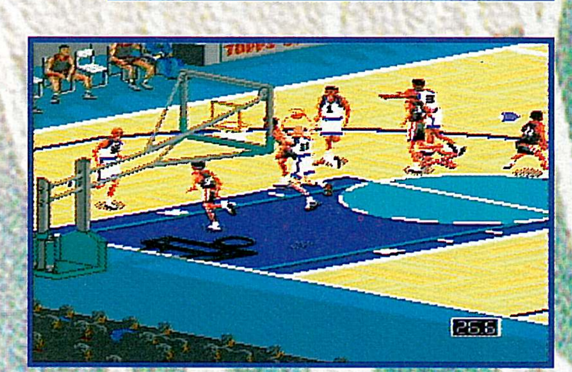


★REGLAS★



★EQUIPOS★

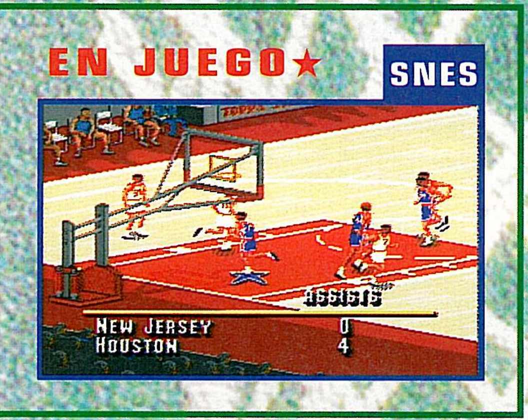




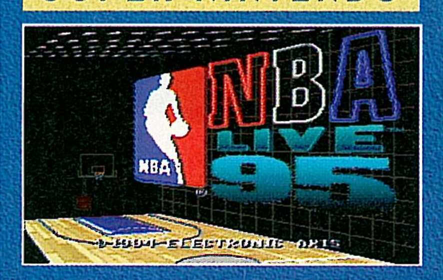
★PERSONAL★



EN JUEGO★ SNES



SUPER NINTENDO



ELECTRONIC ARTS
EA SPORTS
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 3
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▲ Buen nivel general si se considera el juego individualmente.

▼ Peores animaciones que la versión para Mega Drive.



MUSICA

▲ Se adapta perfectamente al contenido del cartucho.

▲ No se nota demasiado la diferencia de ocho megas.



SONIDO FX

▲ Representa fielmente la pasión de los espectadores en una cancha.

▲ Incluye un avisador acústico de tiempo.



JUGABILIDAD

▲ Perspectiva y variedad de opciones son dos aciertos importantes.

▼ La peor animación de los jugadores hace que pierda enteros.

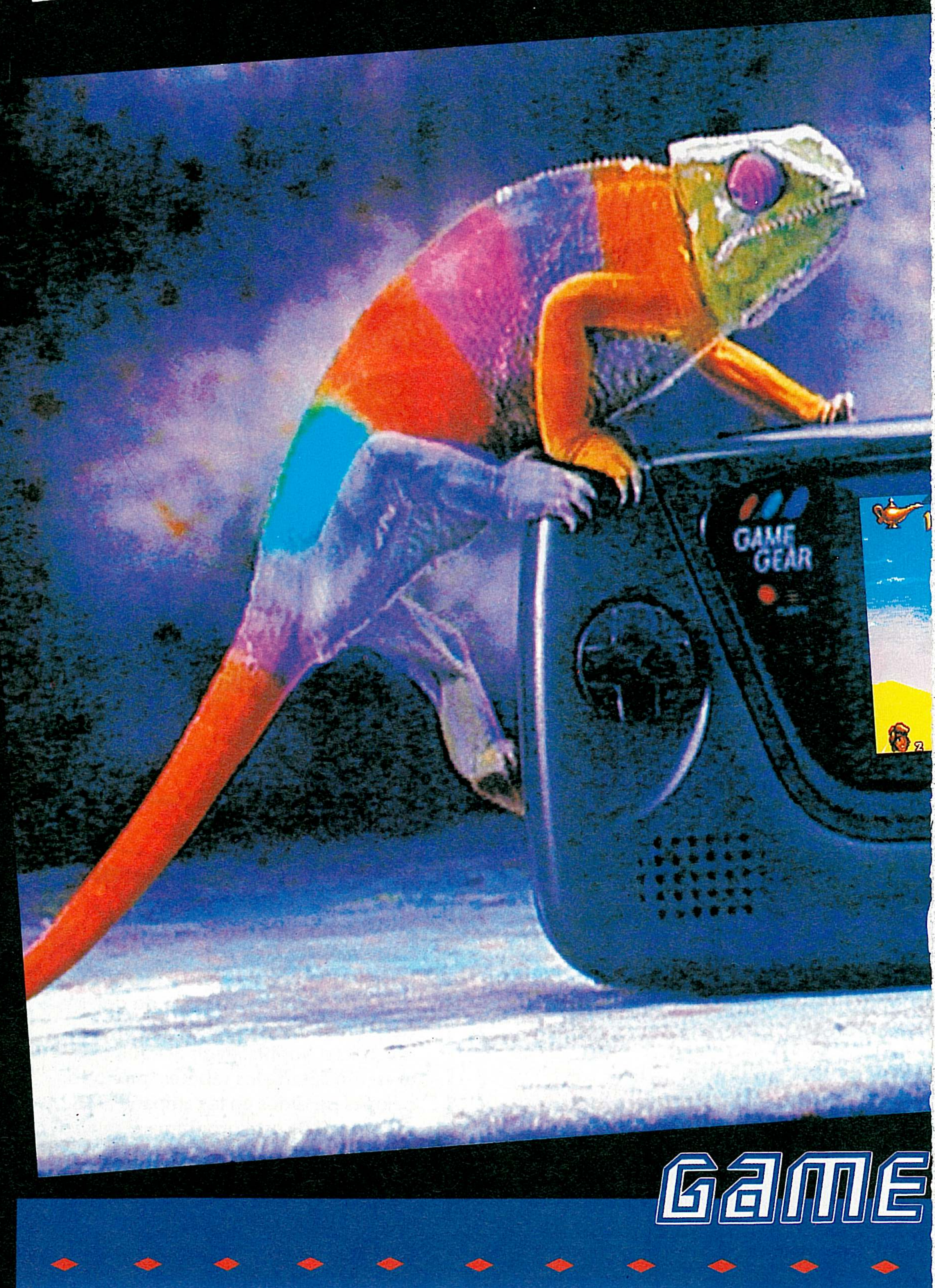


GLOBAL 88

Aunque inferior a la versión para Mega Drive, los usuarios de Super Nintendo disponen de una oportunidad de disfrutar de lo lindo con un gran basket. Además, permite a los aficionados de Super Nintendo comprobar las excelencias de la perspectiva isométrica. TECMO NBA BASKETBALL ya tiene un rival a su altura.

GAME GEAR

¡MONTATE



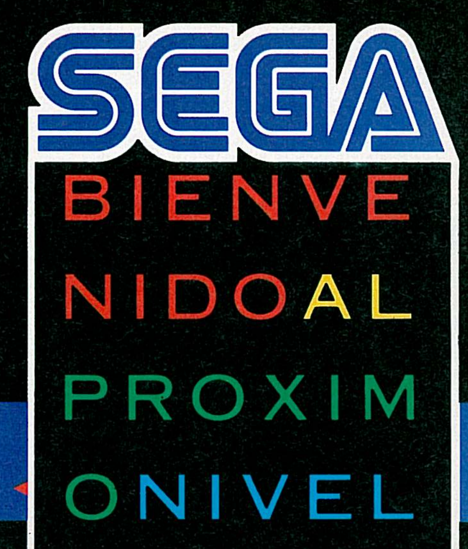
Unitros

¡LO en COLORES!



La que alegra tu vista con una paleta de 4.096 colores en su exclusiva pantalla retroiluminada, o las que te dejan a verlas venir con un triste tono. La que te atrapa con la nítida y espectacular acción de sus más de 200 juegos o las que te obligan a atrapar al vuelo cada movimiento. La que puedes convertir en tu T.V. privada, o las que te privan de cualquier extra. La que suena de lujo con 4 canales en estéreo o en las que oir algo, ya es un lujo. Ante la duda, no te la juegues. ¡Móntatelo en colores con GAME GEAR!.

GEAR



LA MALDICION DE LOS LEE

DRAGON

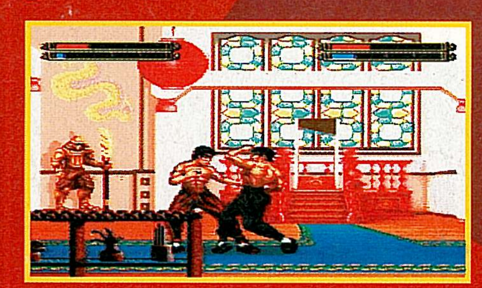
Estrenada el año pasado en los cines de nuestro país, DRAGON es la película que narra la historia de Bruce Lee, el mito de las artes marciales. Tanto Super Nintendo como Mega Drive tienen la ocasión de disfrutar de maestro oriental en dos arcades de lucha con la originalidad por bandera.



Volviendo a la película **DRAGON**, el guión está inspirado en el libro biográfico que sobre su vida escribió Linda Lee (esposa de Bruce), de título **Bruce Lee: el hombre que yo conocí.**
En este manuscrito se narra la vida de este personaje desde que conoció a Linda. El resto de la película es pura invención de los guionistas que, además de narrar los hechos, han introducido una explicación bastante fantástica a lo que después se le llamaría «la maldición de los Lee». Según dicho guión, la causa de la misteriosa muerte de Bruce, de su padre y de su hijo Brandon, son los espíritus del subconsciente, que en forma de guerrero va matando a toda la familia en sus sueños. El juego, como cabía esperar, tiene su referencia más directa en STREET FIGHTER II, aunque con algunos toques de originalidad como el manejo de armas o la inclusión de más de un enemigo en algunas fases. Los combates del modo historia son a un solo *round*, y todas las peleas y enemigos siguen rigurosamente el argumento del film. Técnicamente el juego es correcto sin llegar a las cotas de los clásicos, aunque posiblemente sea junto con BODY BLOWS(***CD32***) uno de los dos mejores juegos de lucha programados integramente en Europa. Destacan principalmente las animaciones de los personajes, bastante logradas para estar hechas «a mano» (no son digitalizaciones), y la dificultad, que es la justa para terminarse el cartucho con un poco de práctica. Una característica que no debemos pasar por alto es que este es el primer juego de lucha en consola que permite la participación de hasta tres ju-











INTRO



La pesadilla se repetía una noche tras otra. Un guerrero vestido con una armadura azul atormentaba al pequeño Bruce. Años después su padre le confiesa la verdad: un espíritu maligno atormenta a su familia generación tras generación, y si este reflejo tenebroso del subconsciente no es derrotado en los sueños, acabará por matarle en la vida real. El padre de Bruce le entrega unos dolares ahorrados durante años, le confiesa que nació en U.S.A y que su nombre completo es Bruce Lee. Así, nuestro héroe parte hacia el país de las oportunidades.









HONG KONG LANTERN FESTIVAL 1961

En pleno Festival de las Linternas, unos fanfarrones marines americanos borrachos como una cuba intentan abusar de una pobre chica oriental. Como no podía ser de otro modo, llega Bruce Lee para bajarles los humos a estos «chuletas» americanos.







LONG BEACH CALIFORNIA 1961

Bruce se ha colocado como lavaplatos en un restaurante chino, y una chica oriental de nombre April quiere conquistarlo. Sin embargo dos cocineros celosos no están muy de acuerdo con las intenciones de la chica.







OAKLAND CALIFORNIA 1964

(A) Bruce esta entrenando placenteramente en las pesas del gimnasio del barrio cuando un hombre de color, al mas puro estilo de los años 60, intenta expulsarlo de la maquina. Bruce dejará las cosas en su sitio.







(C) Una vez curado de las serias lesiones que le ocasionó el anterior combate, Bruce se encuentra de nuevo con el fanfarrón que apalizó mientras entrenaba. Quiere ajustarle las cuentas porque el método de enseñanza de Bruce le está quitando clientes de su gimnasio.





(B) Por fin Bruce tiene un gimnasio en donde enseña artes marciales a occidentales. La comunidad china no esta a favor de sus ideas, y le retan a un combate. Si gana podrá seguir enseñando, si pierde se acabó.



MEGA DRIVE

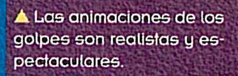


VIRGIN
(VIRGIN)
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-3
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 10
CONTINUACIONES ◆ SI
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Los decorados y el efecto de profundidad están muy logrados.

▲ Las animaciones de los golpes son realistas y espectaculares.

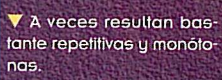




MUSICA

▲ Sin ser muy agradecidas, las melodías ambientan perfectamente.

▼ A veces resultan bastante repetitivas y monótonas.





SONIDO FX

▲ Los FX de los golpes son bastante contundentes.

▼ Las escasas voces digitalizadas, incluidos los teóricos gritos de Bruce.



JUGABILIDAD

▲ La dificultad exacta para que el juego resulte entretenido.

▼ La opción de tres jugadores simultáneos y la de dos contra el ordenador.



GLOBAL 85

Siguiendo fielmente el guión del film, DRAGON se distingue de los otros juegos de lucha por sus grandes toques de originalidad y sus múltiples opciones. Su única y gran pega reside en que no podamos elegir más de un personaje como nuestro luchador. Por otro lado, es uno de los pocos arcades de este género en el que hay armas en vez de magias.

SAN FRANCISCO 1961

(A) En una convención de profesionales de las artes marciales, Bruce intenta demostrar su método de lucha. Ante el abucheo de la multitud y en un arrebato de ira, afirma que podrá vencer a cualquiera de los allí presentes en 60 segundos. Nuevamente se las tendrá que ver con el tipo que casi acaba con su vida.







(B) Alucinado por su actuación en el torneo, un productor de televisión ofrece a Bruce, un papel estelar en la serie "Green Hornet". Aquí le vemos en una de las escenas de más intensidad de dicha producción televisiva.











Nadie como el genial Bruce Lee para protagonizar un arcade de lucha. El resultado refleja fielmente el espíritu de todas sus películas.





gadores simultáneos. Un gran detalle. Si decidimos seleccionar el modo historia podremos convencer a otro amigo para que juntos acabemos con los enemigos, aunque después de reducir al malo de turno deberemos liquidar a nuestro compañero, que perderá así una de sus preciadas vidas. Una vez que nos quedemos sin ninguna tendremos la oportunidad de vencer al guerrero de la pesadilla, y sólo si lo logramos obtendremos el preciado *continue*. En el modo batalla podremos luchar contra nosotros mismos en todos los escenarios del juego, teniendo además la mentada opción de la











Si eres uno de esos muchos fanáticos de las películas de artes marciales, DRAGON es sin duda tu juego.

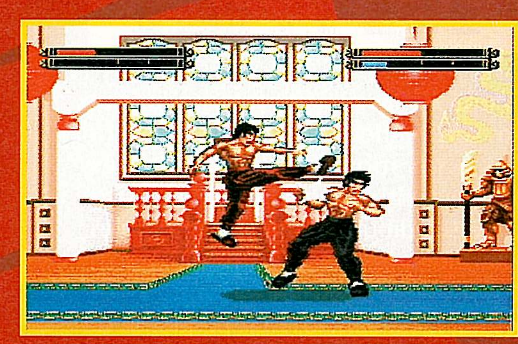




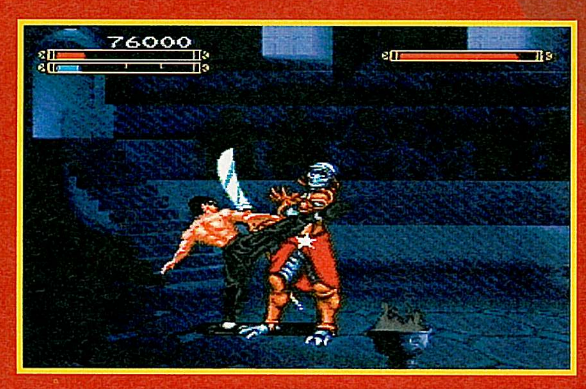








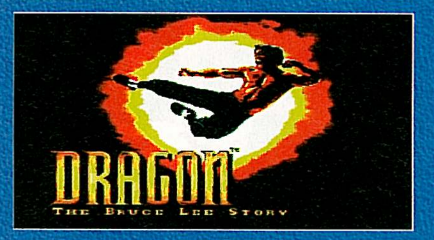




inédita participación de tres jugadores simultáneos. Las versiones de ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo*** se parecen como dos gotas de agua. Los únicos aspectos que las distinguen son el mayor numero de colores y la calidad de las músicas de ***SNES***, mientras que en ***Mega Drive*** los escenarios y la jugabilidad son sensiblemente mejores. **DRAGON** introduce unas buenas dosis de originalidad y frescura en este saturado genero que son los *beat´em-up* de lucha frontal. Sin embargo, el hecho de que unicamente tengamos un personaje disponible (Bruce Lee), limita muy mucho las capacidades de diversión de este curioso arcade.

THE PUNISHER

SUPER NINTENDO



VIRGIN	
(VIRGIN)	
MEGAS	16
JUGADORES	1-3
VIDAS	3
FASES	10
CONTINUACIONES	SI
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

G R A F I C O S

▲ Los sprites son bastante más grandes que en Mega Drive.

▲ Los fondos están muy bien realizados.



M U S I C A

▲ Es la adecuada para este tipo de juegos recargados de acción.

▼ Algunas melodías se repiten en ciertas fases.



S O N I D O F X

▲ Algunos efectos de sonido están muy bien logrados.

▼ Las digitalizaciones están por debajo de lo habitual.



J U G A B I L I D A D

▲ Sus múltiples opciones aseguran diversión para rato.

▼ La excesiva dificultad para conseguir los continues.



GLOBAL

82

Un nuevo beat´em-up aparece para Super NES que aporta bastantes cosas. Es el único juego de este tipo que permite tres jugadores simultáneos, los golpes son reales, no tiene magias extrañas y la única arma que manejas son los Nunchakos. El juego goza de suficientes atractivos para valerse por sí solo. Ciertamente recomendable a todos los niveles.





Los TINY TOON, los populares personajes creados por la Warner Bross, han decidido ponerse el chandal y lanzarse a la práctica de varios deportes en un singular arcade para Mega Drive.



LOS JUEGOS MAS ANIMADOS

Esta es la segunda incursión deportiva de la compañía nipona en *Mega Drive*, y supone un claro avance con respecto aquel agridulce título baloncestístico llamado HYPERDUNK. Bajo el nombre de **TINY TOON ACME ALL STARS, Konami** ha reunido una curiosa oferta deportiva que abarca desde la clásica carrera de obstáculos hasta el siempre agradecido partidillo de fútbol. El cartucho ha sido diseñado según las pautas de los dibujos animados de la **Warner** que, como bien podéis imaginar, no son otras que una impecable calidad gráfica, jugabilidad de lujo y la diversión por encima de exquisiteces técnicas típicas de los simuladores. El humor será una de las constantes con las que nos sorprenderán los **TINY TOON** gracias a sus movimientos especiales, unos auténticos *gags* al más puro estilo de sus dibujos. En líneas generales, y aunque puede ser disfrutado por todos sin grandes problemas, el juego resulta ideal para los más pequeños de la casa. El modo historia es un cam-

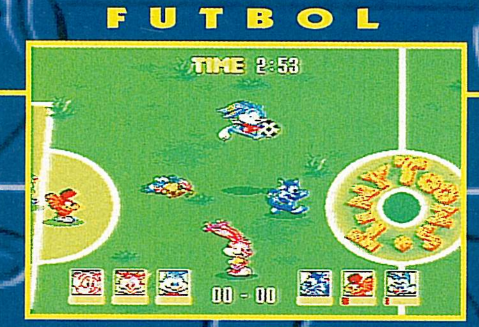






FUTBOL





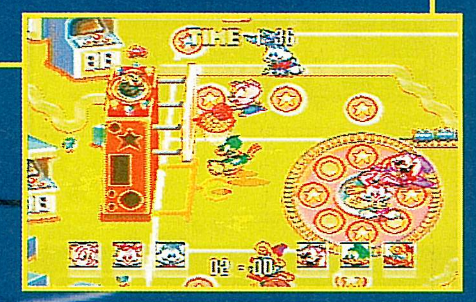






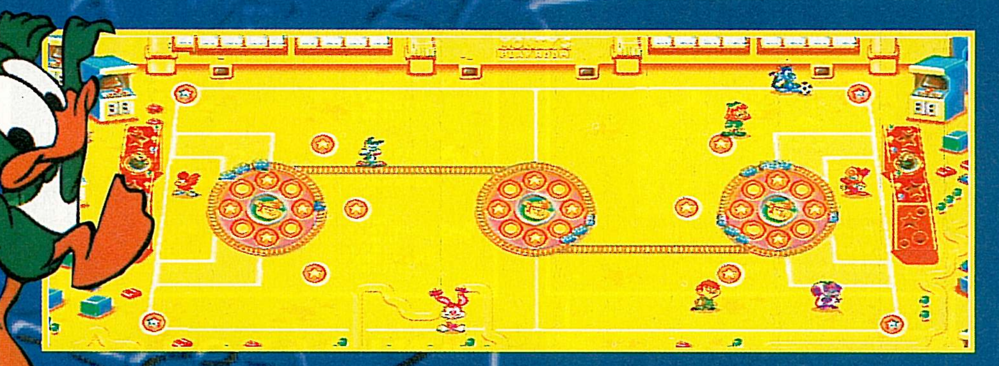
BALONCESTO





OPCIONES





GOLPEO DE MARTILLO





PLUCKY FIFI MONTANA SHIRLEY FURR BALL HAMTON

ELMYRA BUBSTER CALAMITY BEEPER BABS DIZZY DEVIL

peonato para un jugador con siete rondas y un partido final contra un equipo capitaneado por Montana Max. En esta modalidad de juego deberemos mostrar nuestra pericia en los bolos, en el golpeo de martillo, fútbol, baloncesto y una carrera de obstáculos. Las posibilidades de alcanzar la gran final con la ayuda de *passwords* y continuaciones infinitas son simple cuestión de paciencia y habilidad.
En el modo normal podremos elegir

CARRERA DE OBSTACULOS









PARTIDA DE BOLOS



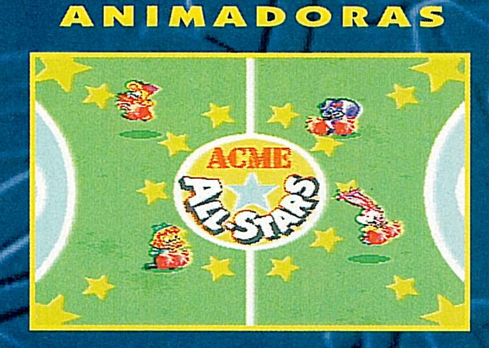


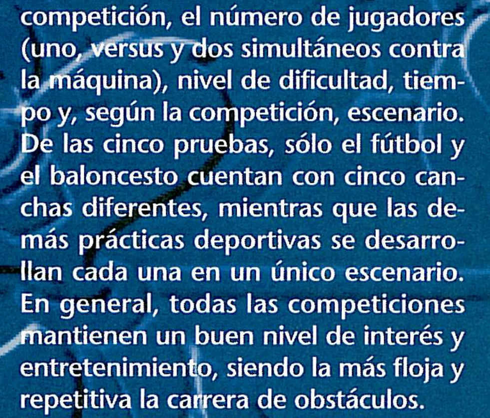
STORY

ESTADISTICAS



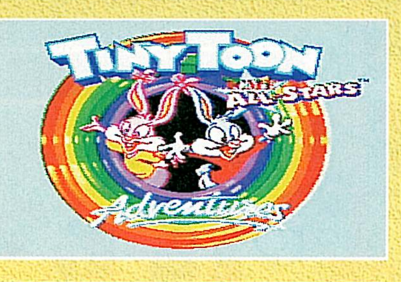
ANIMADORAS





competición, el número de jugadores (uno, versus y dos simultáneos contra la máquina), nivel de dificultad, tiempo y, según la competición, escenario. De las cinco pruebas, sólo el fútbol y el baloncesto cuentan con cinco canchas diferentes, mientras que las demás prácticas deportivas se desarrollan cada una en un único escenario. En general, todas las competiciones mantienen un buen nivel de interés y entretenimiento, siendo la más floja y repetitiva la carrera de obstáculos.
En resumen, **Konami** ha logrado un juego entretenido, sencillo de jugar y simpático, que puede decepcionar a los aficionados a los simuladores deportivos puros, pero que entusiasmará a los más pequeños sin que esto signifique que sea un juego de niños.

DE LUCAR



KONAMI
KONAMI
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
PARTIDOS ◆ 8
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ Una auténtica delicia para los ojos, con una animación muy cuidada.

▲ Imaginación y simpatía por los cuatro costados.

MUSICA



▲ Muy apropiada para la constante y desenfrenada acción del juego.

▼ Mucha calidad pero no demasiada variedad de melodías.

SONIDO FX



▲ Toda la gama de efectos especiales típicos de los dibujos animados.

▼ Echamos de menos alguna voz de los personajes de la Warner.

JUGABILIDAD



▲ Su jugabilidad es perfecta para los más pequeños de la casa.

▼ Resulta un tanto sencillo y fácil de acabar.

GLOBAL 85

El programa de Konami es un título ideal para los jugadores más menudos. Técnica y gráficamente, TINY TOON ACME ALL STARS se encuentra a un excelente nivel pero tiene algunas limitaciones que pueden convertirlo en rutinario. Resulta entretenido y jugable, pero un tanto elemental para los acostumbrados a simuladores deportivos de cierta entidad.









Te presentamos la Sound Blaster AWE32.

La última y más avanzada tarjeta de Creative Labs, la compañía que introdujo el sonido en tu PC. Con el inspirador sonido 16 bits y las propiedades tecnológicas exclusivas de



Creative, la Sound Blaster AWE32™ te trae una nueva dimensión de sonido para tu PC. Incorpora numerosos elementos de los que hasta ahora sólo podían disponer los ingenieros de sonido profesionales: síntesis avanzada WavEffects, que te permite crear una vibrante calidad de sonido de concierto; 3 interfaces de CD-ROM incorporados; y efectos de sonido programables incorporados. Y todo esto a un precio que te pondrá en órbita.

Así que, tanto si estás componiendo una ópera rock como si estás creando una impactante presentación multimedia o simplemente quieres el mejor sonido para tus más avanzados juegos, la Sound Blaster AWE32 es tu mejor elección. Para escuchar lo bien que puede llegar a sonar tu PC, llama a uno de éstos distribuidores de Creative.



COMPUMARKET S.A. TEL: 91-361 31 52 COMPUTER 2000 TEL: 93-499 91 11 INGRAM TEL: 93-263 05 75 SINTRONIC S.A. TEL: 977-23 39 00 UMD S.A. TEL: 94-476 29 93



LAS CHICAS SON GUERRERAS

SAILOR MOON

Tras el éxito asombroso de DRAGON BALL Z, Bandai vuelve a probar suerte con otra estrella de los mangas y la animación japonesa: PRETTY SOLDIER SAILOR MOON.

Creada por la autora de mangas Naoko Takeuchi, BISHOJO SENSHI SAILOR MOON (como también es conocida en tierras japonesas) fue todo un bombazo desde su primera aparición en el mensual de mangas para chicas Nakayochi, de la editorial Kodansha (junto a Shueisha, la editorial más importante del país). El éxito del cómic, originalmente orientado hacia el público femenino (los denominados Shojo mangas), llegó a cautivar por igual al sector masculino, propició una versión en Anime producida por la Toei Doga (responsables de la serie DRAGON BALL y otros maravillas diversas) de gran éxito en Japón y todos aquellos paises donde se ha emitido, incluido el nuestro, que a su vez da pie al jue-













go que nos ocupa. En este SAILOR MOON seremos testigos de la eterna lucha entre el bien y el mal, representados por Guerrero Luna y sus compañeras, y el lado oscuro encarnado en la demoníaca Reina Beryl y los satánicos Devilster, que intentan por todos los medios hacerse con el control del planeta. Para ello, se han introducido en el alma de algunos humanos para emerger a la luz y ejercer todo su

GUERRERO VENUS

Utilizando como arma un efectivo látigo de energía, la más veterana de las guerreros logrará mantener a raya a cualquier Devilster que le haga frente. Más le vale, ya que ni sus golpes, ni su magia son demasiado efectivas para la lucha cuerpo a cuerpo. Es una adversaria temible. Todo un encanto.

LATIGAZO



LATIGAZO CIRCULAR



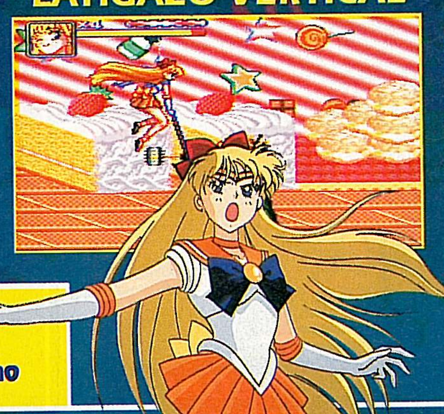
SUPLEX DORSAL



MAGIA



LATIGAZO VERTICAL



- **Nombre: Carola**
- **Nombre original en la versión japonesa: Minako Aino**

SOLO O CON UN AMIGO





Como cualquier beat'em up que se precie, SAILOR MOON también incluye la posibilidad de que otro jugador se una a la acción, complicando la existencia al malvado ejército Devilster.





GUERRERO LUNA

La líder de los guerreros combina a la perfección técnica y fuerza, gracias en gran medida a sus soberbios cabezazos y a las cualidades mágicas del medallón. Se lleva fatal con Ray, la Guerrero Marte, con la que siempre acaba discutiendo.

CABEZAZO



MAGIA



REVERSAL KICK

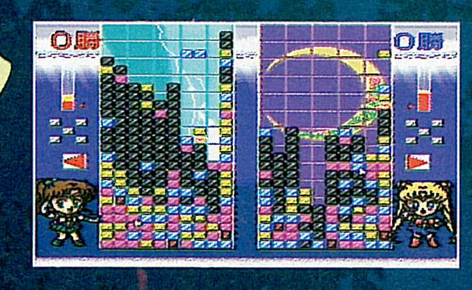


ATAQUE MEDALLON

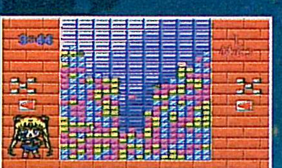


- **Nombre: Bunny**
- **Nombre original en la versión japonesa: Usagi Tsukino**

SAILOR MOON S



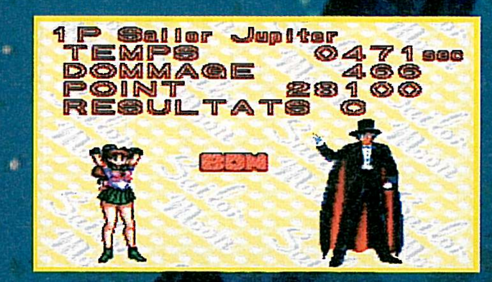




En Japón Bandai acaba de sacar a la venta la tercera parte de la saga: SAILOR MOON S. En esta ocasión se ha deleitado a los usuarios de la Super NES con una nueva versión de todo un clásico de Kaiko para Amiga: GEM'X. El objetivo radica en eliminar las fichas de un mismo color.

nefasto poder. Para poner freno a esta invasión en la sombra, Luna ,una enigmática gata parlante, debe buscar y encontrar a las reencarnaciones de las legendarias guerreros lunares, ocultas en el cuerpo de cinco adolescentes, para revelarles sus poderes y hacer frente al ejército de la Reina Beryl. Cada una de ellas recibe el mágico in-

BONUS SEÑOR ANTIFAZ



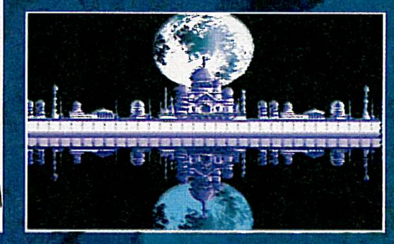
Otro de los personajes de la serie de animación, el legendario Señor del Antifaz (Tuxedo Kamen en Japón), hará su aparición al final de cada nivel para puntuar y valorar nuestros grandes progresos. Su nota variará dependiendo de las técnicas utilizadas para acabar con los Devilstery del tiempo consumido en acabar cada una de las fases.

¡INCREDIBLE CINEMAS!









Bandai no ha escatimado esfuerzos para trasladar al cartucho de Super Nintendo todos los elementos, personajes y situaciones de la serie de animación, en forma de intros y escenas intermedias. La más destacable es la secuencia inicial del juego calcada de la cabecera de la serie, música incluida.



GUERRERO MARTE

Su técnica de lucha es excelente, sobre todo a la hora de utilizar sus largas piernas como arma. Es capaz de propinar las más dolorosas patadas o ejecutar las llaves más complicadas sin despeinarse. Puede abofetear sin compasión a sus enemigos.

BOFETADA



MAGIA



MARS ATTACK



PAPIRUS ATTACK



PATADA AEREA



- **Nombre: Bunny**
- **Nombre original en la versión japonesa: Rei Hino**

GUERRERO JUPITER

Su extraordinaria fuerza la convierte en el personaje ideal para jugar en solitario, debido a la contundencia y técnica de sus golpes que hace posible acabar con todos los Devilster de una tacada. Es la luchadora más completa y temible. Verdaderamente terrible en la lucha cuerpo a cuerpo.

MAGIA



CODAZO



REMOLINO



SUPLEX DORSAL



LLUVIA DE CEREZOS



- **Nombre: Patricia**
- **Nombre original en la versión japonesa: Makoto Kino**



flujo de un planeta del sistema solar, que les proporcionará el poder suficiente para adoptar sus nuevas identidades. Las guerreros son cinco: Guerrero Luna, Guerrero Júpiter, Guerrero Venus, Guerrero Marte y Guerrero Mercurio, que junto a Luna, Artemis (otro gato parlanchín) y el misterioso Señor del Antifaz, intentarán devolver la paz y el equilibrio al Universo. Tomando este argumento como base, Bandai ha creado un nuevo *beat'em up* siguiendo el esquema creado por el legendario FINAL FIGHT de Capcom, con la sutil diferencia





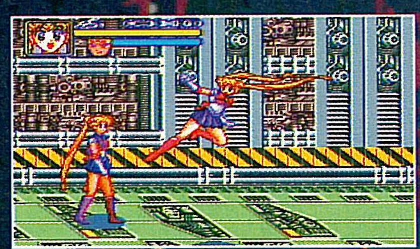


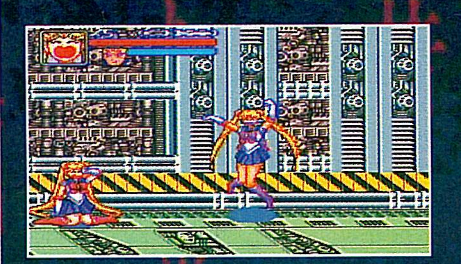


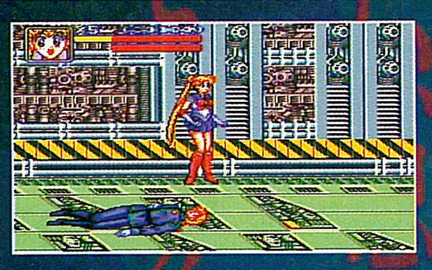


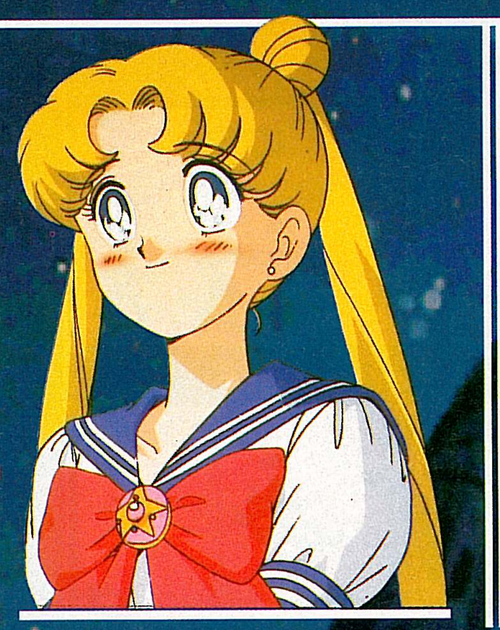
LO MEJOR DE LA SERIE

Este cartucho para Super Nintendo incluye, además de la intro y las melodías originales, personajes y situaciones que han sido extraídas fielmente de la popular serie animada de televisión como el enfrentamiento con el capitán Devilster.











de controlar a cinco adolescentes uniformadas de marineros en lugar de los duros macarras a los que estamos acostumbrados. Los gráficos están llenos de colorido y poseen cientos de detalles que, a buen seguro, no pasarán desapercibidos para los seguidores de la serie. Los escenarios de las fases son variados: un paseo por la avenida más comercial de la ciudad, una visita fugaz al parque de atracciones, la destrucción de la factoría secreta de los Devilster o una vuelta por las terrazas del Palacio Lunar. Por último, la gran sorpresa: la guarida de la Reina Beryl, donde tendrá lugar el combate definitivo con la malvada monarca. To-



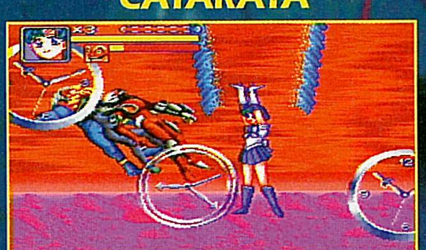
GUERRERO MERCURIO

Amante del estudio y la vida sosegada, es la más reflexiva del grupo. Aunque sus golpes no poseen demasiada potencia, su técnica resulta bastante eficaz, lo que la hace el mejor complemento para otros guerreros de mayor fuerza, como Patricia. Ideal para los jugadores que buscan retos difíciles.

CARGA DE HOMBROS



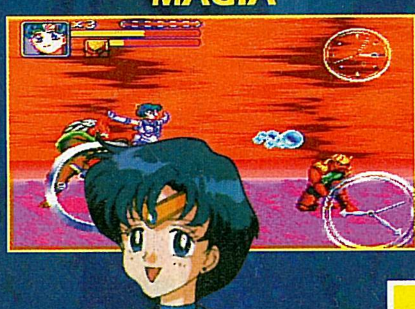
CATARATA



SUPLEX MEDULAR



MAGIA



THE BIG RODILLAZO



- **Nombre: Amy**
- **Nombre original en la versión japonesa: Ami Mizuno**



SAILOR MOON PARA DAR Y TOMAR

La aparición de la serie en nuestro país (de la que ya podéis ver la segunda parte, Sailor Moon R, todas las mañanas en Antena 3 TV), ha sido acompañada por el lanzamiento de todo tipo de juguetes a cargo de Bandai España. Estos comprenden una colección de figuritas con todos los personajes de la serie de animación, el palacio Sailor Moon e incluso la varita mágica de Guerrero Luna. Sin embargo, estos productos son sólo la punta del iceberg del impresionante negocio que se ha montado en tierras niponas en torno a la creación de Naoko Takeuchi: Compactos o vídeos.







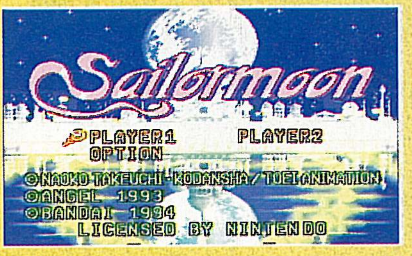
do ello con una calidad gráfica sobresaliente. Quizá el único punto negro sería la poca variedad en los sprites de los Devilster, que se limitan a cambiar de color una y otra vez. Esto se logra solventar en gran parte gracias a las geniales animaciones de las protagonistas, llenas de gracia y movimientos especiales que harán las delicias de los amantes del género. Respecto al aspecto sonoro, los músicos de Bandai vuelven a causar la misma buena impresión que ya dejaron en los dos DRAGON BALL, adaptando a la perfección la sintonía de cabecera de la serie televisiva que resuena durante toda la intro.

A pesar de su aspecto no os llevéis a engaño: SAILOR MOON es un cartucho tan divertido y jugable como el que más, gracias al modo de dos jugadores y a la atracción inherente a este género. Esperemos que con esta primera entrega de SAILOR MOON, la compañía Bandai mantenga una fructífera relación que nos permita ver en nuestro país la segunda y tercera parte para *Super Nintendo*, ya disponibles en Japón, además de las esperadas entregas para *Game Boy* y *Mega Drive*. Desde luego, seguidores de esta maravillosa serie no van a faltar.

NEMESIS







BANDAI	
ANGEL	
MEGAS	12
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	5
CONTINUACIONES	3-5
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 82



▲ Las pantallas de introducción para cada uno de los personajes.

▼ Poca variedad de enemigos, que además están pésimamente animados.

MUSICA 84

▲ La música de la intro es exacta a la de la cabecera de la serie.

▼ Sin embargo, la música resulta algo repetitiva en el resto del juego.

SONIDO FX 76



▲ Las digitalizaciones de voz de Bunny y sus inseparables amigas.

▼ El resto se limita a reproducir golpes, mamporros y porrazos diversos.

JUGABILIDAD 83



▲ La jugabilidad inherente a todos los arcades de lucha y las llaves especiales.

▼ Esquivar ataques de ciertos enemigos finales como el gato de la primera fase.

GLOBAL 84



Aunque no iguala ni mucho menos a otros juegos de lucha parecidos para **Super Nintendo** como FINAL FIGHT, **SAILOR MOON** es una excelente adaptación de la serie televisiva que apasionará no sólo a los más pequeños, sino que causará estragos entre los mangamaníacos de pro y a los que busquen pasar un buen rato en general. Muy recomendable.





El último lanzamiento de Sunsoft está basado en una famosa serie televisiva de Hanna-Barbera. Un arcade de plataformas en un mundo de piratas donde no todo se resuelve a base de espadazos. Utilizar sabiamente el coco y los instintos de supervivencia será vital para destrozar a los seres que surgen del abismo.



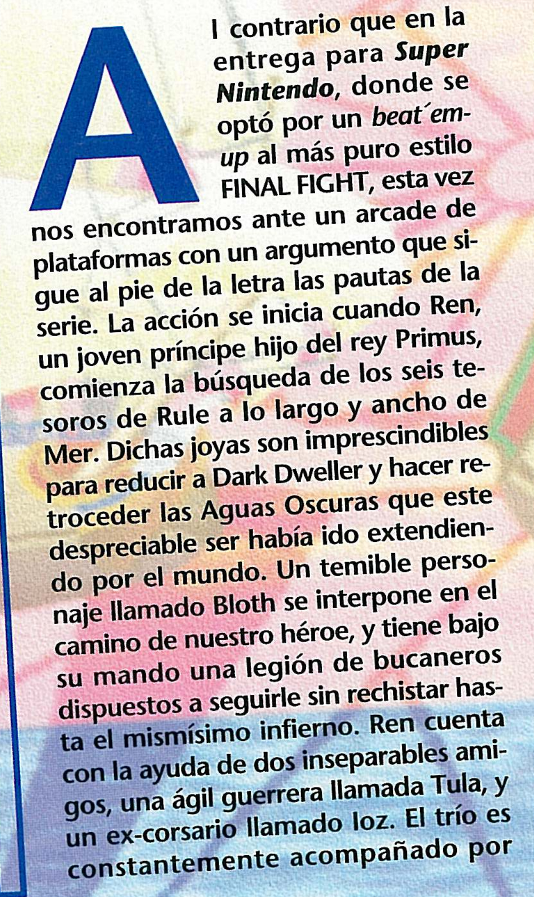












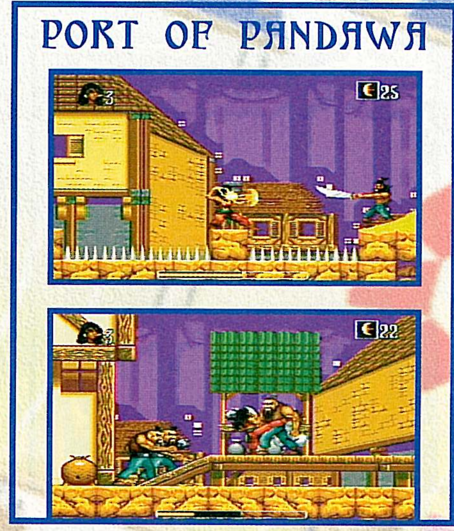
Al contrario que en la entrega para ***Super Nintendo***, donde se optó por un *beat´em-up* al más puro estilo FINAL FIGHT, esta vez nos encontramos ante un arcade de plataformas con un argumento que sigue al pie de la letra las pautas de la serie. La acción se inicia cuando Ren, un joven príncipe hijo del rey Primus, comienza la búsqueda de los seis tesoros de Rule a lo largo y ancho de Mer. Dichas joyas son imprescindibles para reducir a Dark Dweller y hacer retroceder las Aguas Oscuras que este despreciable ser había ido extendiendo por el mundo. Un temible personaje llamado Bloth se interpone en el camino de nuestro héroe, y tiene bajo su mando una legión de bucaneros dispuestos a seguirle sin rechistar hasta el mismísimo infierno. Ren cuenta con la ayuda de dos inseparables amigos, una ágil guerrera llamada Tula, y un ex-corsario llamado Ioz. El trío es constantemente acompañado por



CON PATA DE PALO









TESOROS DE RULE








IOZ

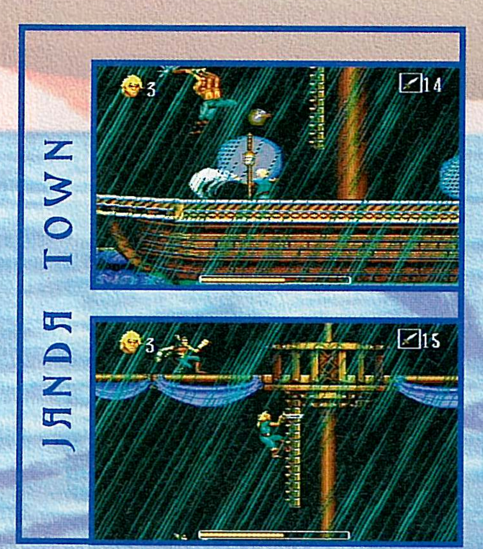


REN

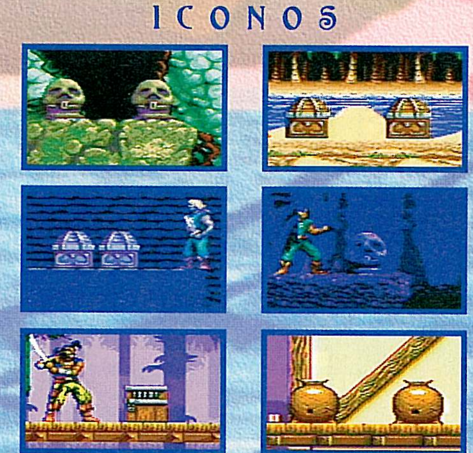




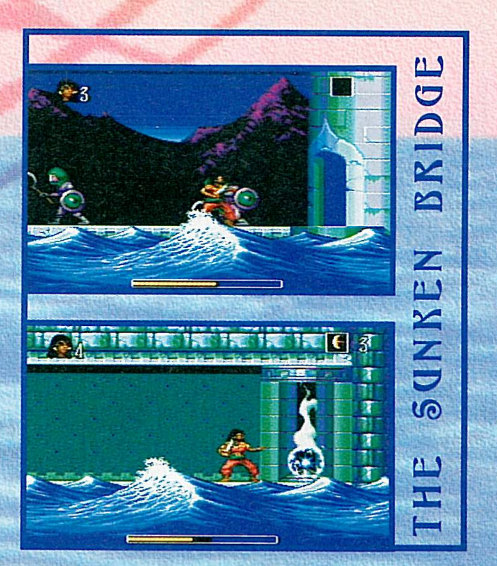




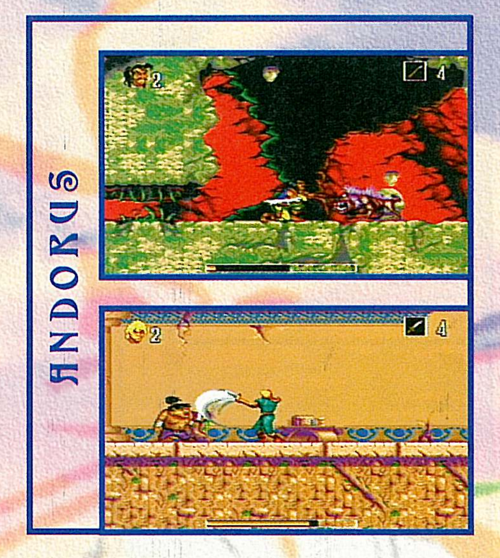
ICONOS

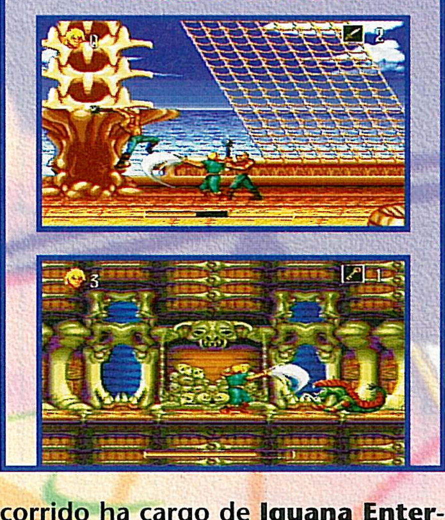


Los grafistas han diseñado un variado catálogo de items camuflados.










SUNSOFT
IGUANA ENTERTAINMENT
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 9
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

Niddler, un *monkey-bird* (extraña mezcla de mono y pájaro) que les aportará valiosas informaciones y les ayudará en los momentos difíciles a pesar de su cobardía. Si en alguna fase el personaje escogido no es el más adecuado para avanzar, bastará con llamar a Niddler, que raudo y veloz acudirá en cualquier zona de cualquier nivel para efectuar el cambio de héroe correspondiente siempre y cuando tengáis diez *minga-melons* para saciar su apetito. La programación ha corrido ha cargo de **Iguana Entertainment** (NBA JAM, AERO THE ACROBAT y proximamente ZERO, KAMIKAZE SQUIRREL), y sin embargo, no ha conseguido un resultado tan espectacular como con esos títulos. El doble *scroll* no llamarán la atención de los más exigentes, las melodías no son un alarde de ingenio, y la jugabilidad está condicionada por los súbitos cambios en el nivel de dificultad. En resumen, un cartucho con carencias.

DARK DWELLER'S LAIR

R. DREAMER

GRAFICOS

▲ El uso de la paleta cromática en determinadas fases.

▼ El diseño de los fondos no supone ningún alarde de ingenio.



MUSICA

▼ El staff de programadores no ha realizado un buen trabajo.

▼ Las melodías son bastante flojas de principio a fin.



SONIDO FX

▲ Han recibido un tratamiento adecuado, que no sobresaliente.

▼ El sonido de las piedras al caer no es muy realista.



JUGABILIDAD

▲ Se agradece la imprescindible existencia de passwords.

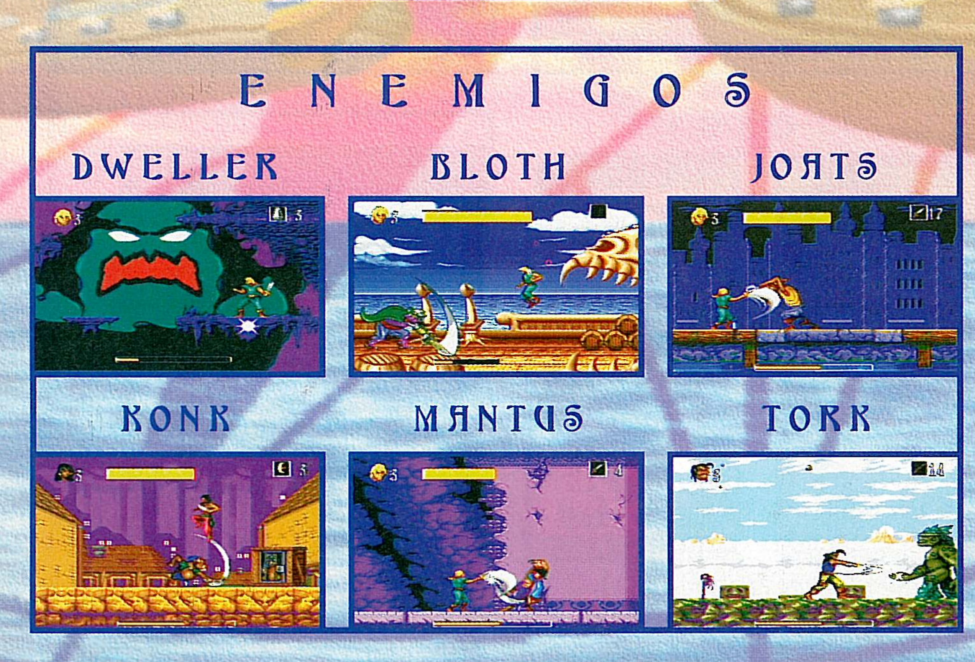
▼ Algunos niveles son excesivamente difíciles.

79

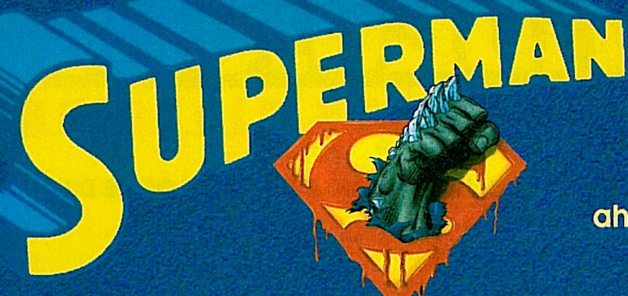
GLOBAL

78

Sunsoft, con el lanzamiento de THE PIRATES OF DARK WATER, no alcanza los niveles de calidad de cartuchos anteriores. Es, sin ninguna duda, una idea brillante que no ha sido acompañada convenientemente por sus gráficos, música y animación. Esperemos que lo próximo de Sunsoft, probablemente AERO THE ACROBAT 2, vuelva a sorprendernos.

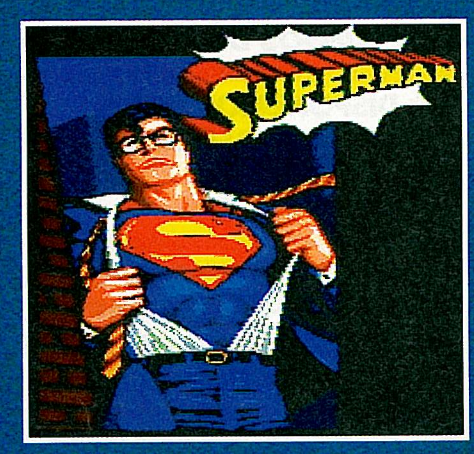


THE DEATH AND RETURN OF



La polémica muerte de Superman, con resurrección incluida, tiene por fin su correspondiente versión para las consolas domésticas. Un beat'em-up que, por razones que ahora os contaremos, pierde gran parte del atractivo que este tipo de juegos siempre ha poseído.

CRONICA DE UNA MUERTE ANUNCIADA











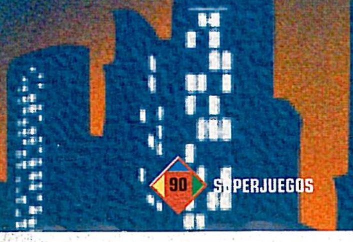
CLAWSTER

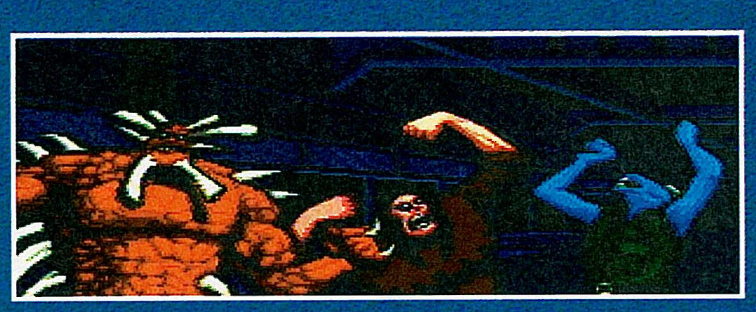


SIEGE OF THE UNDERWORLDERS

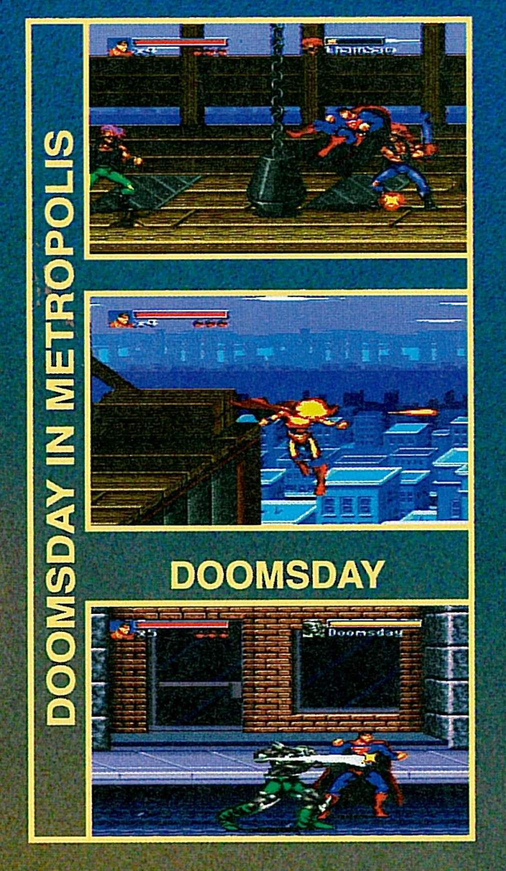


Hace escaso tiempo que **Marvel Comics** decidió conmocionar al mundo en general anunciando la muerte del que, de toda la vida, había sido el héroe por excelencia. **Superman**, ese hombre de acero que hacía las veces de ángel de la guarda de la ciudad de Metrópolis, perdía la vida en la que, sin duda, fue una magistral demostración de lo que el departamento de *marketing* de la gigante norteamericana era capaz de hacer. Los resultados no se hicieron esperar: prensa, radio y televisión se hacían eco de una noticia que, involuntariamente y cual mensaje subliminal, incitó a la masa a

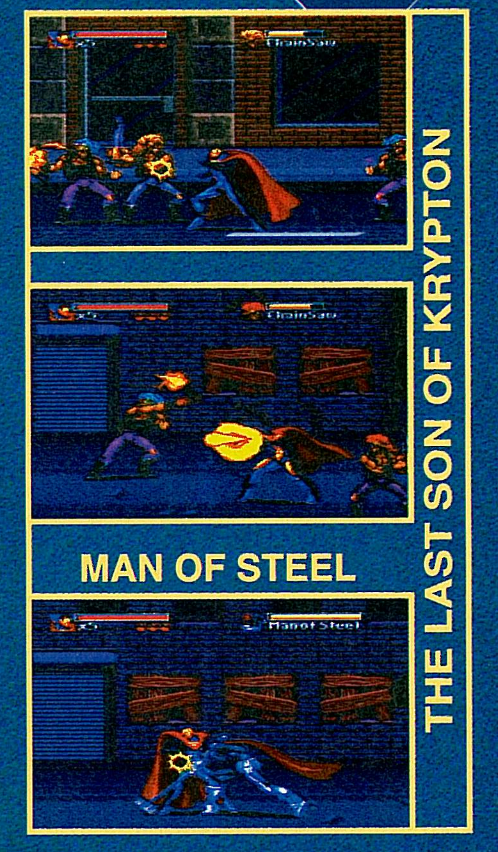




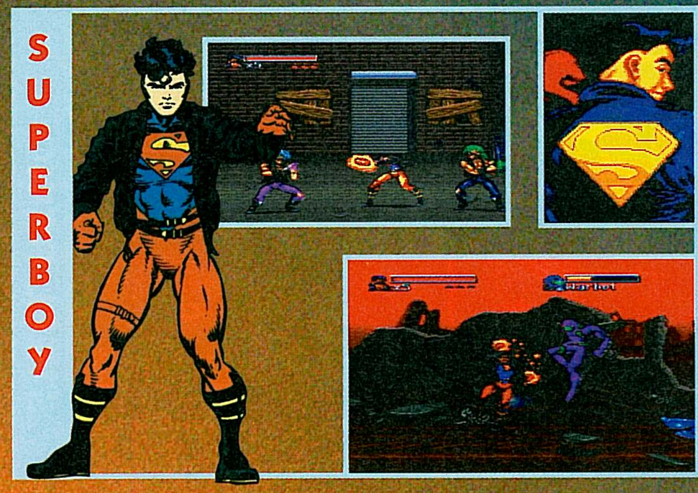
Aquí tenemos una buena muestra de la mediocre calidad de las pantallas que sirven para introducirnos en el ambiente del juego

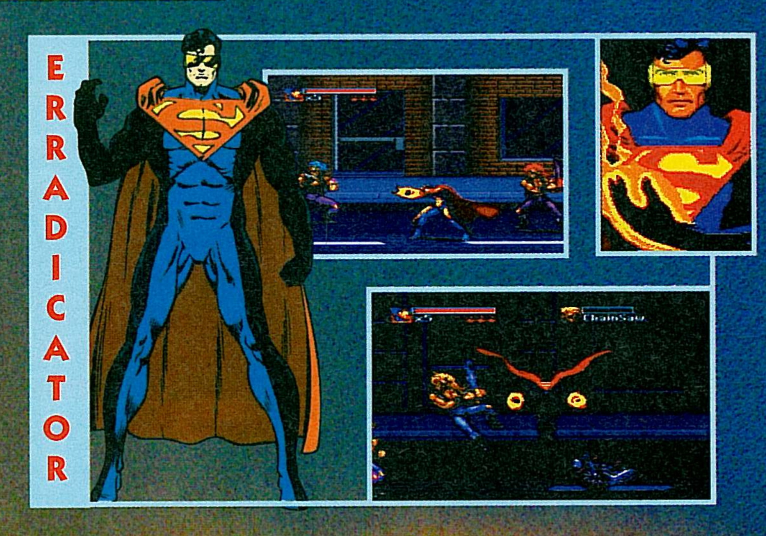


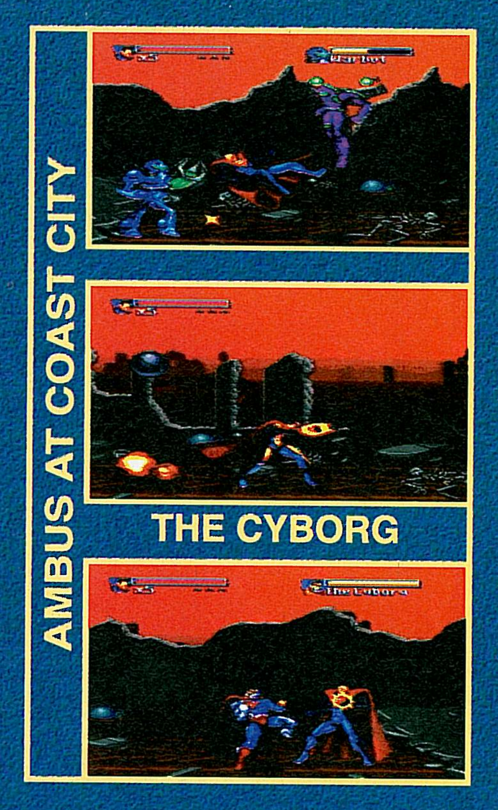


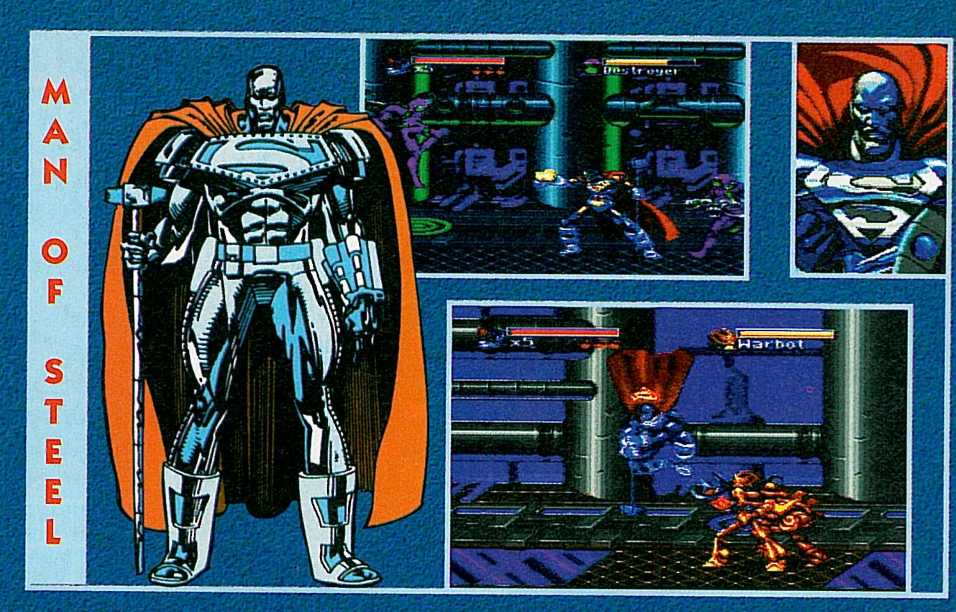


acudir a los kioscos en busca del último comic del otrora aclamado **Superman**. Esta versión para la 16 bits de **Nintendo** narra la muerte y resurrección de **Superman**, así como la historia de los cuatro personajes que intentan suplantarle durante su corta estancia en el mundo de los muertos. Para recrear esta aventura se ha optado por desarrollar un cartucho con es-

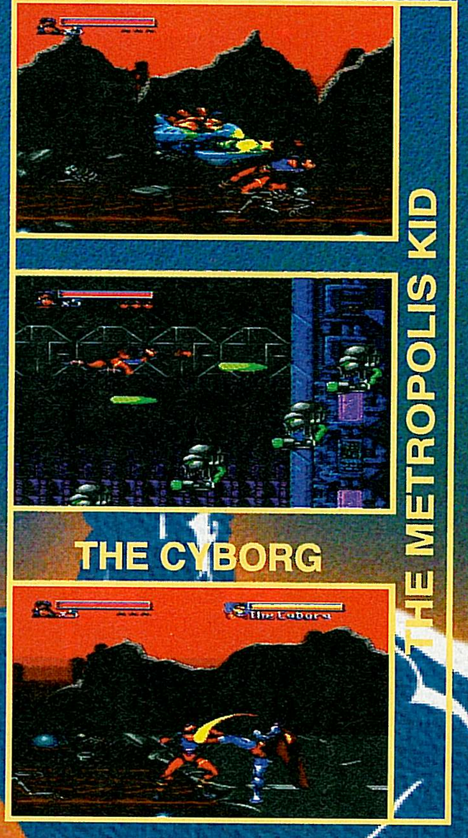


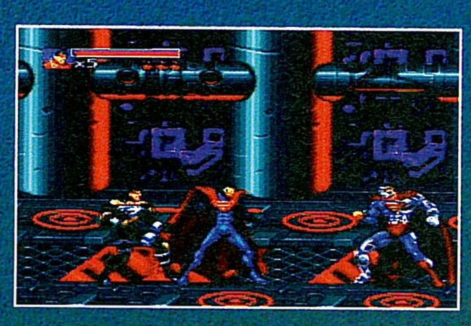




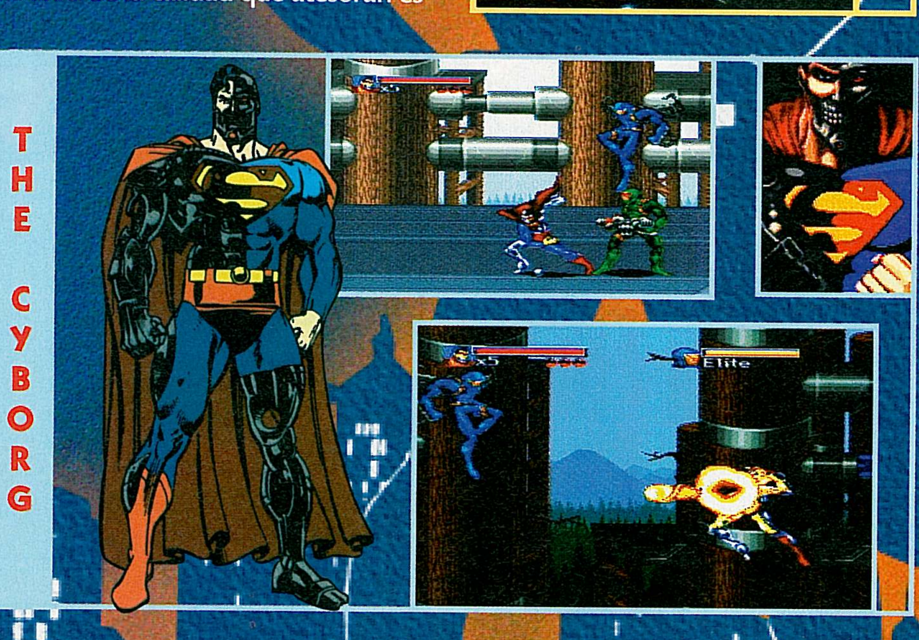


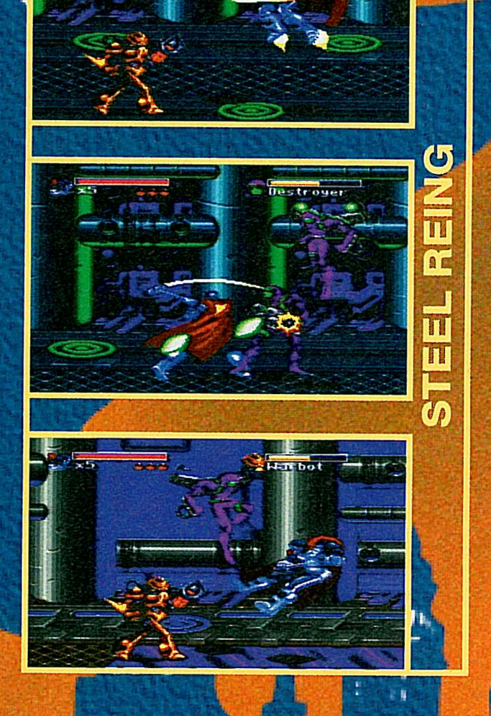
tructura de *beat'em-up* en el que llegaremos a controlar a un total de cinco personajes diferentes. El primero es el clásico **Superman**, mientras que los cuatro siguientes representan a los distintos villanos que tratan de suplantar al hombre de acero. Lo primero que sorprende de este título una vez que lo conectamos a la consola es el imponente tamaño de los personajes, que se acentúa aún más una vez nos enfrentamos con los siempre presentes enemigos de final de fase. Para llegar hasta ellos deberemos atravesar un extenso mapeado en el que la monotonía se hará dueño y señor de un desarrollo que encuentra en este punto su principal defecto. Los diez niveles de que consta el juego son una buena muestra de la calidad que atesoran es-













THE ENGINE'S CORE





CALAVERA



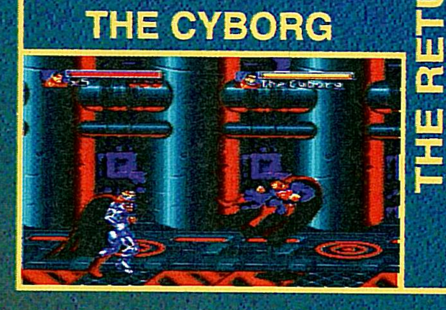


THE RETURN OF SUPERMAN





THE CYBORG



tos 16 megas de información, destacando la gran variedad de fases que encontraremos a lo largo de la aventura (*shoot'em-up* incluido). El juego no descuida ningún aspecto fundamental, aunque justo es reconocer que tampoco dispone de grandes excesos con los que encandilar al público.

J.C.MAYERICK



SUNSOFT
BLIZZARD
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 2
VIDAS ◆ 4
FASES ◆ 10
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Bien hechos, con un trazado muy parecido al de los comics.

▼ Tanto los fondos como los enemigos se repiten hasta la saciedad.



MUSICA

▼ No crea ambiente y ni siquiera «pega» con el argumento del juego.

▼ A la larga nos resulta un poco pesada, monótona y estridente.



SONIDO FX

▼ Además de escasos, los efectos de sonido están mal hechos.

▼ No se puede salvar ni siquiera el ruido que producen los disparos.



JUGABILIDAD

▲ Sin llegar a enganchar, sí permite disfrutar durante un buen tiempo.

▼ Pero la excesiva longitud de las fases terminará por aburrirte.



GLOBAL 78

Sunsoft ha cometido un error que puede llegar a costarle muy caro. Alargar la longitud de las distintas fases a costa de repetir hasta la saciedad los mismos gráficos y sprites lo único que produce es aburrimiento. De haber cuidado este aspecto, SUPERMAN habría llegado a ser un buen título. Un beat'em-up que le sacaréis partido con un poco de paciencia.

METROPOLIS: GROUND ZERO

SUPERMAN

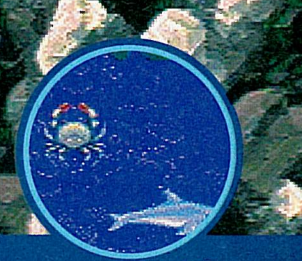




El famoso delfín de **Sega** vuelve a la carga con su segunda aventura oceanográfica para los 16 bits. La compañía americana sigue mojándose en lo más hondo de las profundidades. En marzo del año pasado, los usuarios de *Mega Drive* vieron como el mundo submarino inundaba sus consolas. Los responsables fueron ECCO THE DOLPHIN y ARIEL THE LITTLE MERMAID dos programas de **Sega** con un indudable sabor marino. Mientras que el segundo constituía un «canto de sirenas», el primero fue el comienzo de una serie de cartuchos que con el mismo título han ido apare-

HASTA EL FO

Gracias a la segunda parte de las aventuras de este simpático delfín, los usuarios de Mega Drive podrán volver a disfrutar de los fantásticos gráficos de un cartucho ambientado en parajes submarinos. Una aventura bajo el mar que basa su éxito en la espectacularidad de sus escenarios y en el dinamismo de los movimientos de Ecco.





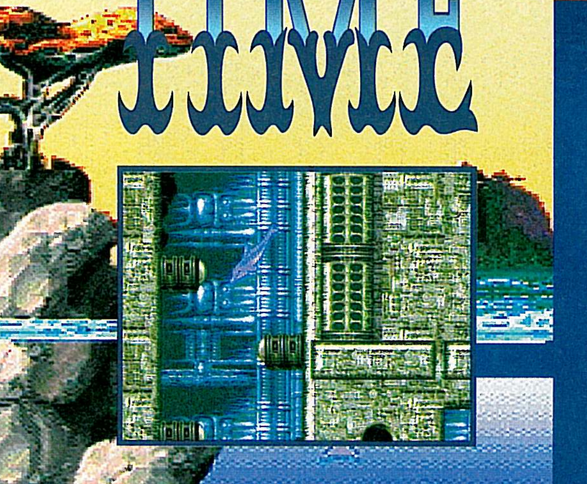

CARACOLA


MEDUSAS


ORCA


RAYA

TIME



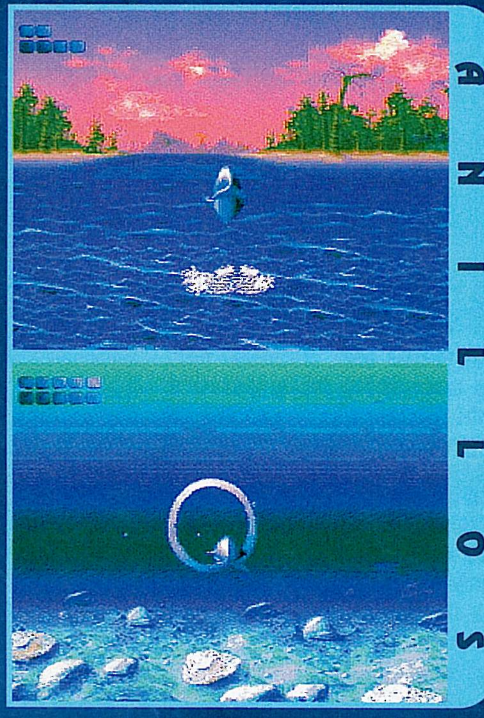
ciendo en los diferentes soportes de **Sega**. La primera consola en recibirlo fue ***Game Gear*** hace exactamente un año, para más recientemente llegar hasta ***Mega CD*** y ***Master System***. El argumento de los anteriores programas se basa en un delfín, Ecco, que se ve obligado a buscar a los demás animales de su especie tras haber sido arrastrados por un misterioso huracán. El joven protagonista viaja por los más remotos confines del océano, e incluso se desplaza en el tiempo hasta des-

NDO



TIBURON

ANILLOS



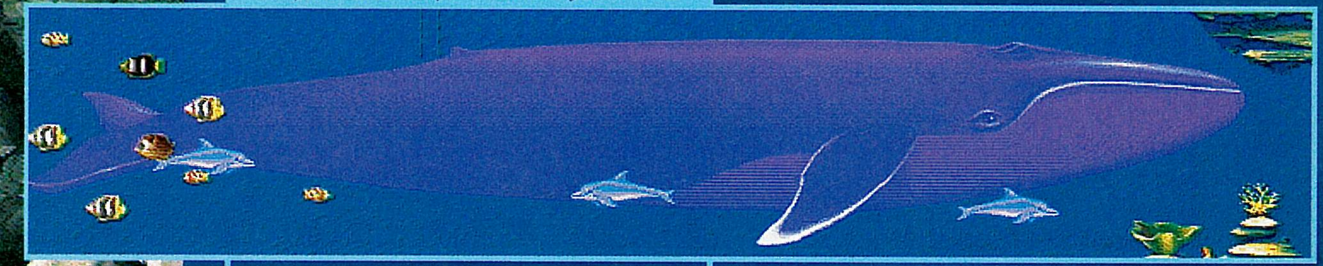
La fase de los anillos destaca sobre las demás por ser la única que cambia la perspectiva lateral por una frontal de increíbles cualidades gráficas.



PSYCOBRUNEZ

Entre la enorme fauna marina, uno de los más temibles enemigos es esta criatura capaz de contraerse y estirarse hasta límites insospechados. Su aspecto hace justicia a su poder. Os causará más de un disgusto derrotarlo.

BALLENA GIGANTE



A pesar de sus enormes dimensiones, esta ballena no es una criatura peligrosa. Su presencia forma parte de los magníficos escenarios del juego, que son, sin ningún tipo de duda, el mejor aspecto del cartucho.





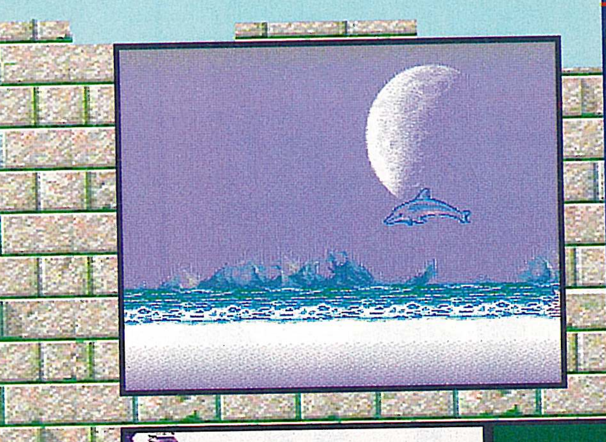
Este es uno de los aspectos más variados del juego. Durante las numerosas fases aparece una gran diversidad de enemigos en los que está representada gran parte de la población marina, junto a una numerosa cantidad de especies fruto de la imaginación de los programadores. Así podremos enfrentarnos con simples caracolas que se limitarán a molestar un poco en nuestro camino, o con poderosos y extraños dragones marinos. En definitiva, toda clase de seres que tratarán de hacernos la vida imposible, e impedir que salvemos la nuestra especie.

ECCO: THE TIDES OF TIME, mantiene la misma estructura de juego que la primera entrega.

cubrir que los verdaderos responsables de este suceso son los alienígenas del planeta Vortex. Después de vencer a su líder, Ecco vuelve a la Tierra y restablece el equilibrio marino. Aquí comienza la segunda parte de la historia, ya que la reina de Vortex ha logrado trasladarse hasta nuestro planeta con la decidida intención de iniciar de nuevo la batalla. Esto plantea nuevas aventuras en las que, como ya sucedía en la anterior entrega, el joven delfín puede ayudarse de su enorme velocidad y de la capacidad para comunicarse con otros animales. De esta manera el protagonista consigue las pistas que le llevan a completar su misión. La lentitud de esta mecánica de juego hace que a la larga resulte no apto para aquellos que no gocen de una considerable paciencia. La citada paciencia es imprescindible si se tiene en cuenta que la innegable calidad técnica en la realización de los movimientos del delfín, no es suficiente para evitar que la monotonía se adueñe rápidamente del más intrépido jugador. Los programadores han intentado variar el desarrollo de la primera entrega con nuevas misiones y con unas fases en las que Ecco debe traspasar unos anillos mientras evita di-

Durante toda la aventura aparecen unos seres con los que Ecco puede comunicarse. Sus mensajes son una de las claves para completar el juego.









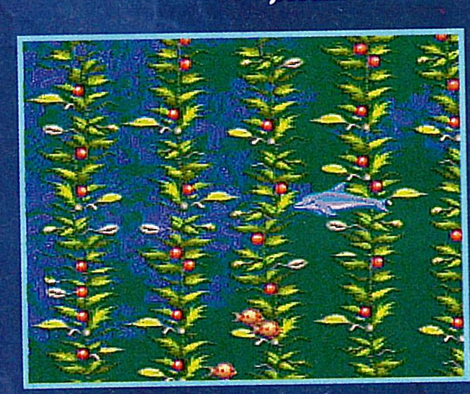
La saga de Ecco no finaliza con este cartucho. Ya están previstos, en breve, nuevos lanzamientos.

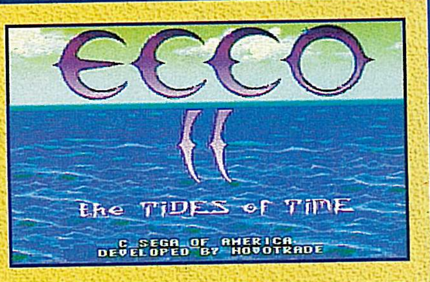


Las fases están creadas como complejos laberintos

versos objetos. En estas fases es precisamente en el único momento en el que la perspectiva lateral del juego es sustituida por otra frontal en la que nuestro héroe se desplaza por encima y por debajo del agua en unas vistosas secuencias. Los impresionantes escenarios forman complejos laberintos en los que varios planos de *scroll* consiguen un efecto de profundidad casi perfecto. La música y efectos de sonido acompañan perfectamente la acción, pero ni siquiera esto hace que después de un rato con el pad en la mano comencemos a aburrirnos. De todas formas, todavía queda la esperanza de que la saga mejore con ECCO JUNIOR para ***Mega Drive***, y sobre todo con la versión para ***Saturn***, cuyo virtuosismo gráfico supera todo lo visto hasta estos momentos en una consola doméstica.

JAVIER ITURRIOZ





SEGA
NOVOTRADE
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 25
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Los movimientos están perfectamente animados dentro y fuera del agua.

▲ Vistosos y varados escenarios gracias a los múltiples planos de scroll.



MUSICA

▲ Perfecta adecuación entre el desarrollo del juego y las melodías.

▼ Ideal para relajarse en un sillón, pero resultan bastante monótonas.



SONIDO FX

▲ Magníficos efectos que reproducen el sonido del agua.

▼ Escaso número de FX, aunque la naturaleza del programa lo justifica.



JUGABILIDAD

▼ La igualdad en todas las fases hace caer en la monotonía más absoluta.

▼ No es demasiado atractivo dar vueltas y vueltas con un insulso delfín.

55

GLOBAL 70

La perfección técnica, si no va acompañada de un mínimo de jugabilidad, hace que los esfuerzos de los programadores se queden en el camino. Es el caso de la segunda parte de las aventuras de Ecco, un cartucho brillante en los aspectos técnicos, pero aburrido como pocos. Repetimos, la jugabilidad es lo importante, y si encima la adornas, mejor que mejor.

Actraiser 2

ANGEL CAIDO

NO PODIAMOS ESPERAR NADA MEJOR DEL DOBLETE ENIX/QUINTET QUE LA SEGUNDA PARTE DE ACTRAISER, UN IMPRESIONANTE CARTUCHO QUE NOS SERVIRA PARA OLVIDAR LA GENIAL PRIMERA ENTREGA QUE JAMAS LLEGO A NUESTRO PAIS. POR FIN TENDREMOS LA OPORTUNIDAD DE GOZAR CON LAS AVENTURAS DE ESTE ANGELICAL HEROE QUE HA MARAVILLADO A MEDIO MUNDO CON LA MAGIA DE SU ESPADA.

Los *beat´em-up* de capa y espada parecían relegados a un segundo plano en los último años por el predominio de los juegos de lucha en el mercado. Últimamente parecen resurgir de las tinieblas nuevos títulos que, como éste, serán recibidos con los brazos abiertos por los amantes del género. La comparación entre los dos ACTRAISER es inevitable. Para los que conozcan el primero de ellos, les diremos que respecto a **ACTRAISER 2** la principal diferencia es la eliminación de las fases intermedias de estrategia, centrándose en acción pura y dura a lo largo de 14 fantásticos mundos que combinan perfectamente el género *beat´em-up* con plataformeo puro y duro. Otro cambio, comprensible si tenemos en cuenta la fecha de lanzamiento y el número de megas del primer ACTRAISER, a principios de los 90, es la espectacular ambientación gráfica de todos y cada uno de los escenarios, con increíbles puestas de sol, *scroll parallax* para los retos de altura entre las nubes y una caracterización impecable del protagonista y de todos los seres a los que se enfrenta. No cabe duda de que el maestro ha avanzado en su nivel espiritual y se ha convertido en un una fiel representación







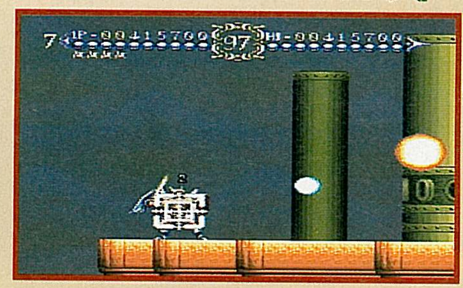




HIGH SCORE



BLANCO PERFECTO





ENERGIA



ESTE ICONO OCULTA DIFERENTES BOLAS ENERGETICAS QUE OS PROPORCIONARAN NUEVOS PUNTOS PARA VUESTRA BARRA DE ENERGIA, UN MAYOR NUMERO DE MAGIAS O AMBAS COSAS A LA VEZ. NO LO PERDAIS DE VISTA.



MAGIAS



NUESTRO HEROE DISPONE DE CINCO MAGIAS DIFERENTES QUE LE SERVIRAN PARA SALIR AIROSO DE LOS COMBATES MAS COMPLICADOS. ASI QUE, COMO SUELE SER HABITUAL, LO MAS CONVENIENTE SERA GUARDARLAS PARA LOS TEMIBLES FINAL BOSSES ANTES DE QUE SE AGOTEN Y NOS QUEDEMOS INDEFENSOS.







De piedra os van a dejar los gráficos que han diseñado los programadores para este juegazo de los 16 bits de Nintendo. Todo un derroche de imaginación y originalidad a lo largo de 14 fantásticos mundos de extraordinaria belleza y colorido.



de un arcángel vengador que, espada en mano, viene dispuesto a expulsar a Tanzra y sus secuaces, un total de 13 demonios acompañados por un séquito de maléficos seres. Nada más empezar os encontraréis en un mapa del mundo donde transcurre la aventura. Os trasladaréis por él, buscando las ciudades y lugares a los que podéis acceder para ir eliminando los enemigos que obstaculizan el camino. Para saber en que lugares es requerida vuestra presencia, en la pantalla del mapa un ángel os irá dando pistas para que os desplacéis por el terrirorio con el platillo volante y seleccionéis donde hacer vuestra primera incursión. Después de una espectacular rotación en *modo 7* os zambulliréis en plena acción atravesando diferentes subniveles hasta llegar al combate final correspondiente. Una vez puestos fuera de circulación los *final bosses*, aparecerán nuevas localizaciones o podréis acceder en zonas en las que antes estaba prohibida la entrada. **ACTRAISER 2** se consolida como la estrella de **Enix/Quintet** conjugando perfectamente una jugabilidad desbordante con una presentación impecable para



LA SAGA















ESTRATEGIA




A PRINCIPIOS DE LOS **90** SE EMPEZO A GESTAR EL MITO DE **ACTRAISER**. UN CARTUCHO DE **8** MEGAS DONDE SE COMBINABAN FASES DE ACCION TREPIDANTE CON OTRAS DE ESTRATEGIA. AHORA QUE HAN PASADO LOS AÑOS, TANTO EL HEROE COMO SU ENTORNO HAN EVOLUCIONADO. AQUI TENEIS UN PEQUEÑO RECUERDO DE LA PRIMERA PARTE.



TORTOISE ISL.




INDUSTEN




ALTHERIA




BENEFIC




MODERO






DEMON'S CAVE





PALACE



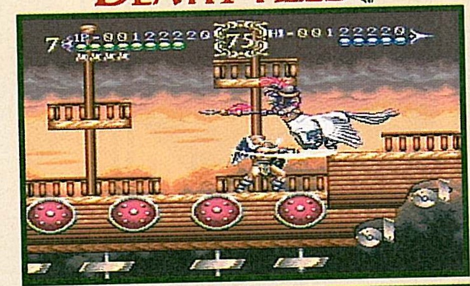


STORMROOK





DEATH FIELD





PALACE 2





TOWER OF SOULS





ALMETHA





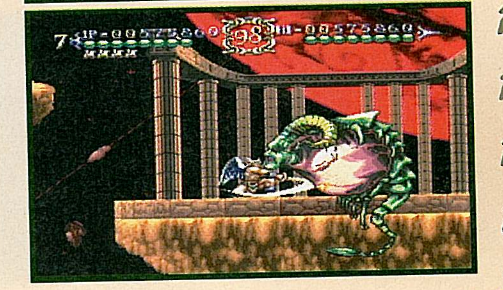
GRATIS





DEATH HEIM







TANZRA Y SUS SECUACES









TRECE SON LOS DEMONIOS QUE ACOMPAÑAN A TANZRA EN SUS DESVARIOS TERRESTRES. SU MISION CONSISTE EN HACER TODO LO POSIBLE PARA EVITAR QUE ALCANCEIS SU GUARIDA. CADA UNO DE ELLOS REQUIERE UN ESTRATEGIA DETERMINADA Y OS PODEMOS DECIR QUE NO SERA UNA TAREA NADA FACIL ACABAR CON TODOS ELLOS.











He aquí el mapa que os servirá de guía a lo largo de la aventura. Seguid al pie de la letra las indicaciones del ángel y encontraréis en un instante los emplazamientos donde podéis acceder sin ningún tipo de traba.



los distintos apartados del cartucho. El genial compositor japonés **Yuzo Koshiro** se ha decantado, en esta ocasión, por unas melodías mucho más rimbombantes y menos rítmicas que en ACTRAISER. No podemos negar su extraordinaria calidad, pero eso sí, en los momentos de acción desentonan ligeramente con lo que vemos en pantalla. La animación del protagonista raya la perfección en todo momento, y la misma impresión causan todos los adversarios diseñados por los programadores. Una mención especial merece la ambientación gráfica de todos y cada uno de los escenarios en los que se desarrolla **ACTRAISER 2**, una delicia para los ojos de los usuarios de ***Super Nintendo***. Aunque el nivel de dificultad pueda llegar a incrementarse exageradamente hasta límites insospechados, nos encontramos ante una auténtica obra de arte del mundo del videojuego.

R.DREAMER



UBI SOFT
ENIX/QUINTET
MEGAS ◆ 12
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 7
FASES ◆ 14
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Uno de los apartados más sobresalientes del cartucho.

▲ Impresionantes escenarios en todos los mundos.



MUSICA

▲ Aunque a veces desentonan, las melodías de Koshiro son alucinantes.

▼ Pierden un poco de ritmo respecto a la primera parte.



SONIDO FX

▲ En general los efectos de sonido se encuentran acorde con el juego.

▼ Quizá no son lo numerosos que debían haber sido.



JUGABILIDAD

▲ No podréis parar de jugar hasta encontraros con el enemigo final Tanzra.

▼ La acción resulta un poco lenta en algunas ocasiones.



GLOBAL



Las mejoras respecto a ACTRAISER, la primera parte de este magnífico cartucho, son notables en todos sus apartados. De todas formas, destaca por encima de todo la espectacularidad de los gráficos en general y los escenarios en particular. La música es el único elemento que, aun siendo magistral, no llega a la altura de las melodías de la primera entrega.

REGALAMOS 4 LECTORES CDi

Después de los amplios reportajes que os hemos ofrecido sobre el soporte de entretenimiento de Philips, el CDi, ahora tienes la oportunidad de conseguir uno, ya que Philips y SUPER JUEGOS sortean cuatro CDi con dos de los mejores juegos del mercado para este sistema: HOTEL MARIO y ZELDA, THE WAND OF GAMELON .
Para conseguir este premio sólo tienes que contestar a estas sencillas preguntas, y mandar las respuestas junto con el cupón adjunto (no se admitirán fotocopias) antes del 14 de Noviembre, fecha del sorteo, a Ediciones Mensuales - Revista SUPER JUEGOS - C/ O'Donnell, 12-28009 - Madrid. No te olvides indicar en una esquina del sobre «Concurso Philips CDi Supejuegos». Esperamos tus cartas.

CUESTIONARIO.

1- ¿ Quién ha inventado el CDi?

A - Amiga
B - Philips
C - Atari
D - Sega
E - Nintendo

2- ¿ Qué significa la "i" de CDi?

3- ¿Qué es lo que necesitas para ver el CDi?
A - Un ordenador
B - Una televisión
C- Un secador

4- De la siguiente lista de aplicaciones, dinos cuáles realiza el CDi

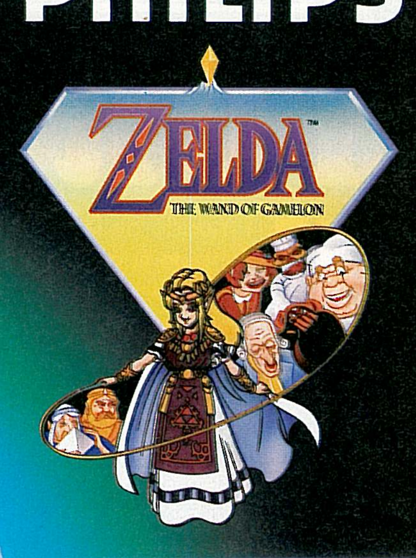
A - Cultura
B - Ocio
C - Música
D - Cine
E - Niños
F - Videojuegos
G - Karaoke
H - Idiomas
I - CD Foto
J - CD Audio

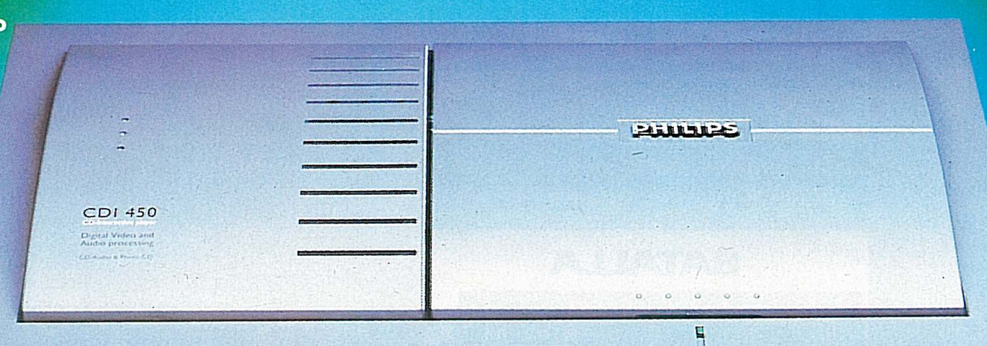
5- ¿Qué nos permite ver un CDi con el adaptador de video incorporado?
A - Juegos
B - Videos Musicales
C - Peliculas
D - Documentales

6- De la siguiente lista, ¿qué títulos puedes ver en un CDi de Philips?

A - Hotel Mario
B - Zelda
C - Link
D - Stickybear
E - The 7th Guest
F - Cartoon Carnival
G - Mortal Kombat
H - Street Fighter
I - Larry
J - Doom

PHILIPS







Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

Nombre.. Teléfono................ Edad........
Apellidos..
Dirección..
Población.......................... Provincia................ C.P ....

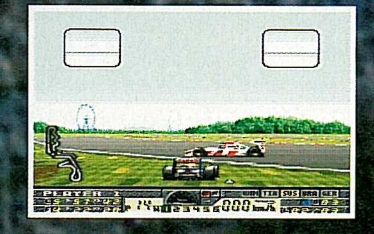
Respuestas. Indica la letra o letras que consideres correctas cuando corresponda.

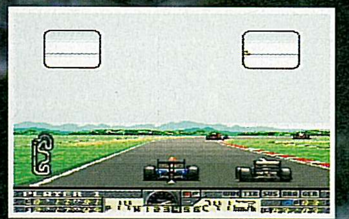
1........................2........................3........................
4........................5........................6........................

F1 POLE POSITION 2

UNLEADED FUEL ONLY

Ubi Soft demuestra con este nuevo simulador de fórmula uno que las segundas partes pueden ser mejores. Mejoras gráficas, y sobre todo un aumento en la jugabilidad son las principales características de un cartucho que cuenta con la licencia oficial de la FIA.







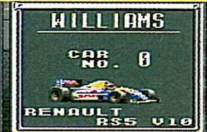












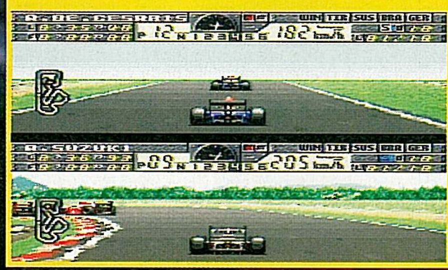
FORMULA MAGICA

El mundo de la velocidad ha contado con múltiples títulos para ***Super Nintendo*** desde la aparición de F-ZERO. Sin embargo, el espíritu de la fórmula uno no se reflejó en un cartucho hasta la aparición de EXHAUST HEAT, un magnífico juego al que sólo se le puede reprochar cierta brusquedad en su *scroll*. Aunque el mercado internacional ha visto pasar gran número de simuladores basados en esta especialidad, en España sólo tuvimos la oportunidad de disfrutar plenamente con esta disciplina deportiva con el fantástico NIGEL MANSELL´S WORLD CHAMPIONSHIP, y poco después con el interesante F1 POLE POSITION, primera entrega de este cartucho. Lo primero que hay que dejar bien claro es que ninguna de las dos entregas mencionadas tiene nada que ver con el impresionante F1 de **Domark**, mejor cartucho hasta la fecha para ***Mega Drive*** con la lógica excepción del VIRTUA RACING.

Con respecto a la primera parte, desarrollada por **Human Software**, los programadores han realizado importantes mejoras, aunque se mantienen integramente las características fundamentales del juego. La variación más notoria es que es posible utizar toda la pantalla en la modalidad de un sólo jugador, lo que permite observar mejor el trazado de la carretera. La parte de la pantalla que se



DOS JUGADORES

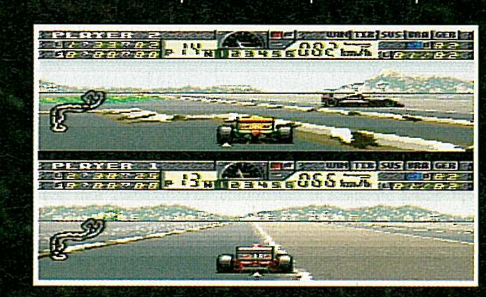


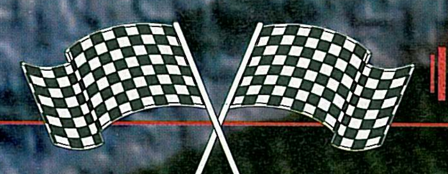
Jugar a dobles, como siempre, eleva la jugabilidad a las más altas cotas.

BATALLA



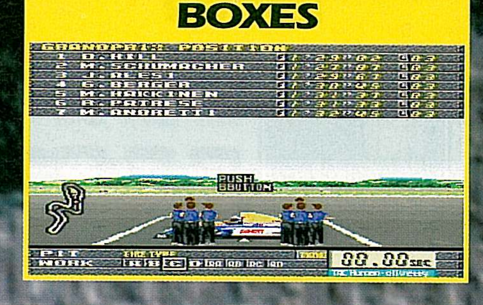
Esta modalidad nos permite jugar a la carta, con todo a nuestro gusto.





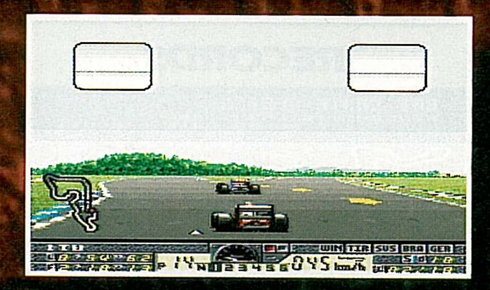






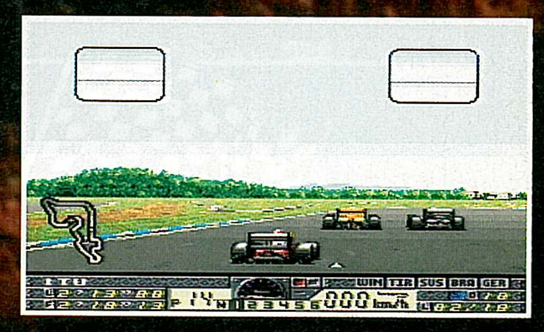












gana ha sido empleada para introducir dos retrovisores que, junto a la mejora en el control del vehículo, constituyen las principales novedades que afectan a la jugabilidad. Los pilotos y escuderías son reales, gracias a la licencia oficial de la Federación Internacional de Automóviles (FIA), y además se introduce la posibilidad para crear pilotos y modificar las características de las escuderías. De esta forma pueden sustituirse pilotos y actualizar el campenato con los nuevos ases del volante de la temporada en curso. Por otra parte, grabar la partida permite mantener las modificaciones realizadas sin necesidad de introducir largos y pesados *passwords*. Las competiciones no han variado, ya que junto al campeonato del mundo, en el que que se reproducen las auténticas condiciones atmosféricas del **Grand Prix 93**, aparece una curiosa competición denominada «Batalla». Esta consiste en elegir el circuito, el número de vueltas, el estado del tiempo, y los pilotos que participan en la carrera. La música y el sonido se encuentran a















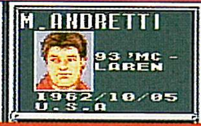


















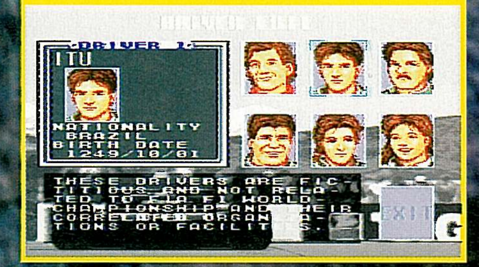


CIRCUITOS

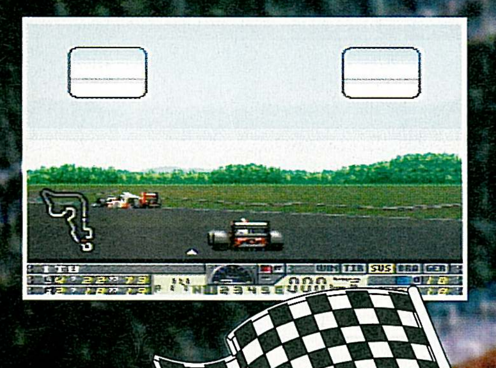


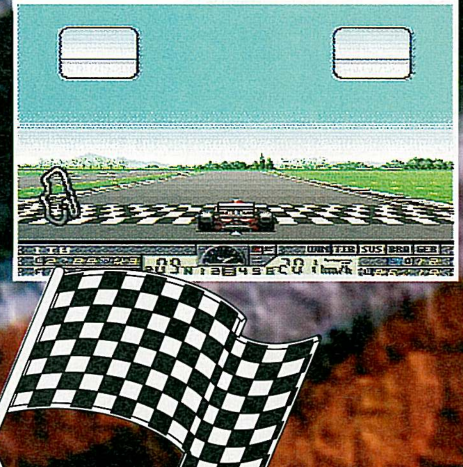
A pesar de la elevada cantidad de circuitos, se echa un poco en falta una mayor variedad en los decorados que, por lo general, son bastante sosos.

EDITOR



Ubi Soft suple las carencias de jugabilidad con un fenomenal abanico de opciones de todo tipo. Muchos deberían seguir su ejemplo.





OPCIONES

CONFIGURATION

COMPUTER LEVEL	0 1 2 3
MACHINE TOUCH	0 1 2 3
MACHINE DAMAGE	0 1 2 3
WORLD GP LAP	10
WEATHER	NORMAL
SOUND MODE	MONAURAL
EXIT	

Es innegable el esfuerzo que ha derrochado el grupo de programación encargado de perfeccionar este juego.

RECORDS

R01 SOUTH AFRICA
KYALAMI INTERNATIONAL GRAND PRIX CIRCUIT
4.261Km
COURSE RECORD 1'40"20
ITU
FERRARI
RENAULT V10
PAGE 01/16

1	ITU	/FER	1'40"20
2	ITU	/FER	1'54"53
3			
4			
5			

1ST DRIVERS SETTING
ST/4 BR/4 SU/4 GE/4 WI/4 TI/B

Para regodeo y satisfacción personal, podremos comprobar cuales han sido los mejores tiempos de la carrera.

la altura de los rápidos gráficos, aunque los escenarios resultan un poco monótonos despues de unas cuantas vueltas. Todo esto junto a las clásicas opciones que hacen posible modificar los aspectos técnicos de los coches antes de cada carrera, hacen que este simulador supere claramente a su antecesor, situándose muy cerca del rey indiscutible del género, NIGEL MANSELL´S WORLD CHAMPIONSHIP. Los amantes de la velocidad disfrutarán con este juego.

JAVIER ITURRIOZ

PODIUM



La dificultad es lo suficientemente acusada como para que sea relativamente complicado acceder a los cajones más altos del podium.



UBI SOFT
HUMAN
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
CIRCUITOS ◆ 16
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▲ La rápidez y excepcional suavidad del scroll.

▼ Los escenarios resultan un poco monótonos.



MUSICA

▲ Las melodías encajan con el espiritu de una carrera de fórmula uno.

▼ Poca variedad, como es habitual en este tipo de simuladores.



SONIDO FX

▲ El sonido de los motores y del ambiente que rodea al gran circo.

▼ Las voces no están muy bien conseguidas.



JUGABILIDAD

▲ Se ha mejorado el control del coche al tomar las curvas.

▲ La utilizacion detoda la pantalla y de los dos retrovisores exteriores.



GLOBAL 85

Ubi Soft ha logrado una importante mejora con respecto a la primera versión de este mismo título. Un gran acierto sin duda alguna que principalmente se lo debemos a la utilización de la pantalla completa. Aunque el resultado final no llega a la altura de otros cartuchos creados para los 16 bits de Nintendo, sí que debemos tenerlo en cuenta como una posible segunda elección.



SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SU

SUPER JUEGOS

Ahora puedes recibir la nueva revista SUPER JUEGOS, durante un año (12 números). Por sólo 3.360 ptas. (lo que supone ahorrarte 840 ptas.) recibirás cada mes la información más profesional sobre el mundo de los videojuegos••••••••

Pásate a la nueva revista SUPER JUEGOS. Ahora más grande, con más páginas, más secciones y con lo último en videojuegos y consolas del mundo.

¡Da el salto, con la nueva revista SUPER JUEGOS ganarás la partida!

SUSCRIBETE

DA EL SALTO

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN LOS TELEFONOS: (91) 5863179 - 4313833

TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN ESTOS TELEFONOS.

Deseo suscribirme a la revista **SUPER JUEGOS** por un año (12 números) al precio especial de **3.360 ptas.**

Nombre y apellidos:

Dirección: C. P.:

Teléfono: Población:

Provincia: Edad:

Modelo de consola u ordenador que posees:

FORMA DE PAGO:

❑ Tarjeta VISA nº

❑ American Express nº

Fecha de caducidad de la tarjeta.......................................

Nombre del titular si es distinto.......................................

❑ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES,S.A.)

❑ Giro Postal Nº............................ De Fecha..................

Fecha y firma:

Si queréis completar vuestra colección, podéis pedir los números atrasados que os falten rellenando el cupón y adjuntando el importe. Precio por ejemplar atrasado: 275 ptas + 300 ptas. de gastos de envío.

Ejemplares atrasados

N.os ....

Nombre y Apellidos:

Dirección:

C.P.: Teléfono:

Población: Provincia:

FORMA DE PAGO:

❑ Tarjeta Visa nº

❑ American Express nº

Fecha de caducidad de la tarjeta...............................

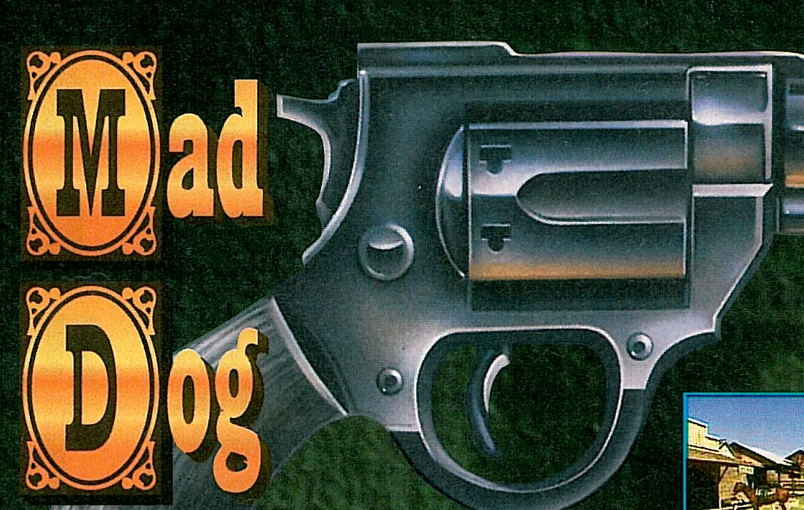
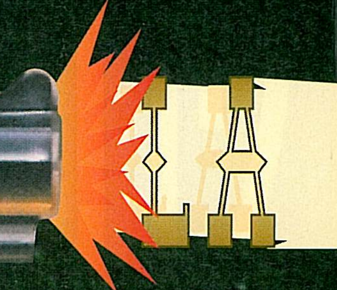
Nombre del titular si es distinto...............................

❑ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES S.A.)

❑ Giro Postal Nº.......................... De Fecha..................

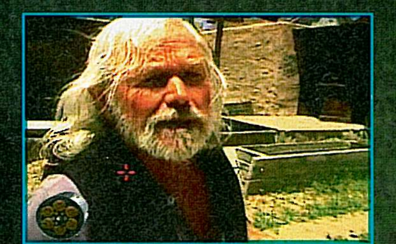
Fecha y firma:

• SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUS •

Mad Dog McCree

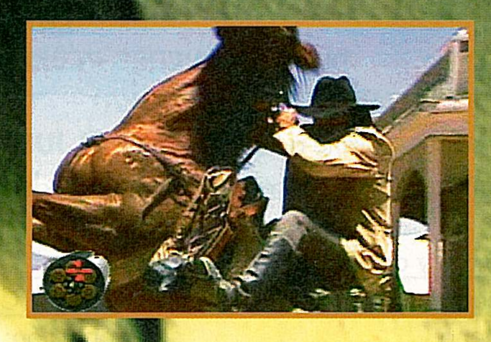
INTRO

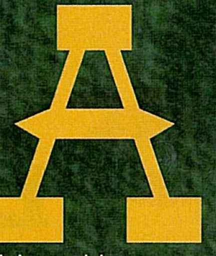



DUELOS



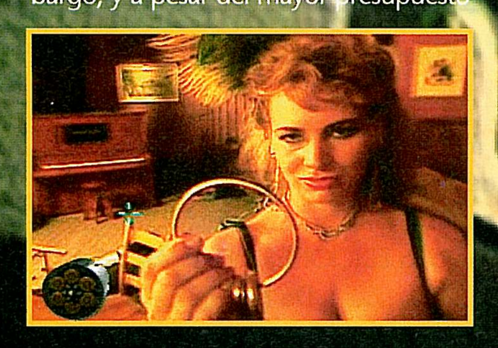
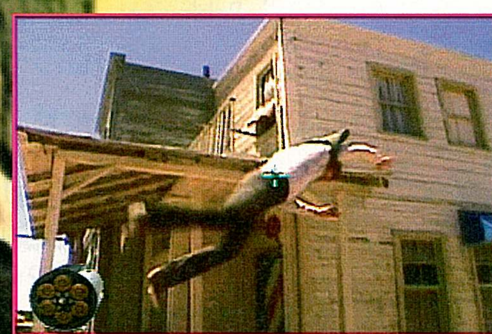
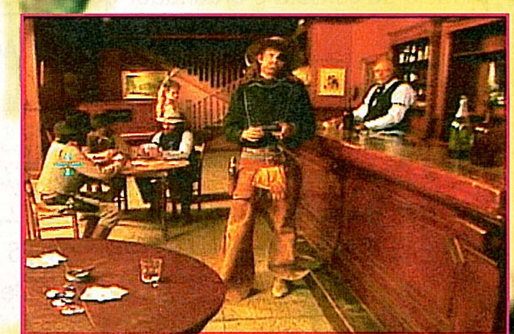

CORRAL



American Laser Games es la compañía que programó para recreativa el primer **MAD DOG McCREE.** La espectacularidad del mueble que acompañaba a la máquina, más la novedosa inclusión de imágenes reales protagonizadas por actores profesionales, hizo que se convirtiera en un hito en la historia de los grandes videojuegos. Después de este fantástico arcade, **American Laser Games** continuó en esa misma línea programando juegos de imagen real, como MAD DOG McCREE 2, SPACE PIRATES o WHO SHOT JOHNNY ROCK. En España también pudimos ver programas similares de otras compañías con actores «de la tierra», como los célebres DIABLO BROTHERS y MARBELLA VICE. Sin embargo, y a pesar del mayor presupuesto

SALOON

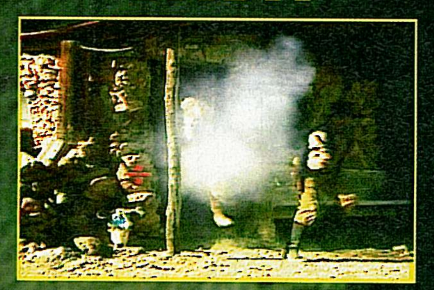






CONQUISTA DEL OESTE

ES EL JUEGO DE DISPAROS DE IMAGEN REAL POR EXCELENCIA. SU APARICION EN LOS SALONES RECREATIVOS SUPUSO UNA AUTENTICA REVOLUCION POR SUS ESPECIALES CARACTERISTICAS GRAFICAS. GRACIAS A EL PUDIMOS COMPROBAR EN NUESTRAS CARNES LO QUE ES PROTAGONIZAR TODO UN WESTERN.

CASA





HIDE OUT





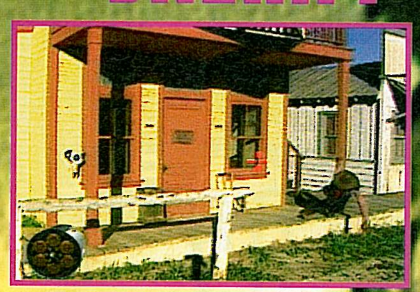


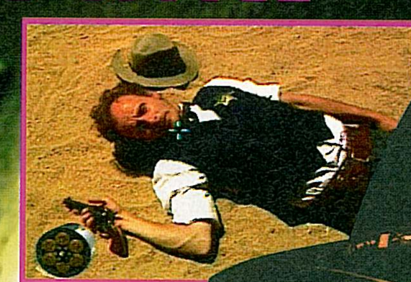
BANK





SHERIFF´S OFFICE







MINA

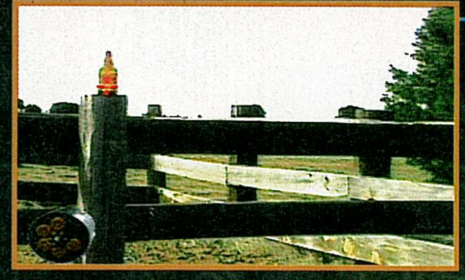




con que contaron estas últimas producciones, ninguna de ellas alcanzó el maravilloso encanto y popularidad del fantástico y original **MAD DOG McCREE**. Voviendo al juego que nos ocupa, y como todo buen arcade que se precie, tuvo sus correspondientes conversiones para *PC* y consolas domésticas. Después de testear las entregas para *PC*, *3DO* y *Mega CD*, estamos en condiciones de afirmar que el único **MAD DOG McCREE** que realmente refleja el espíritu de la recreativa, e incluso lo supera en algunos apartados, es el del *CDi*. La calidad de la imagen es soberbia, los sonidos impecables, y, sobre



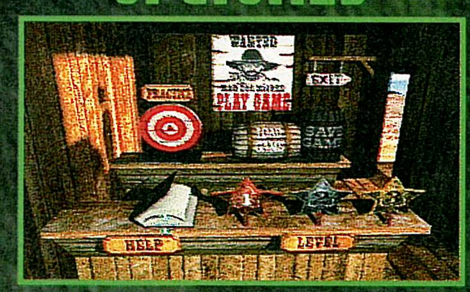
PRACTICE



SELECCION



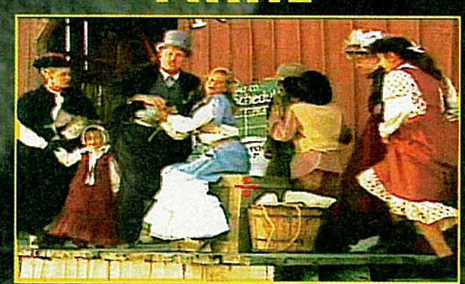
OPCIONES



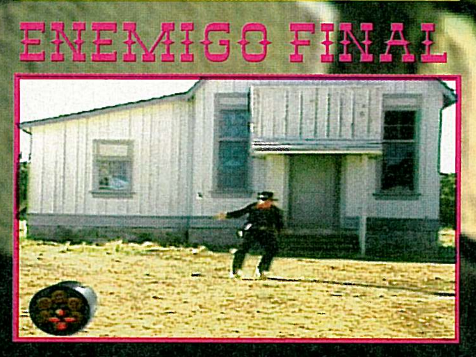
ENTERRADOR



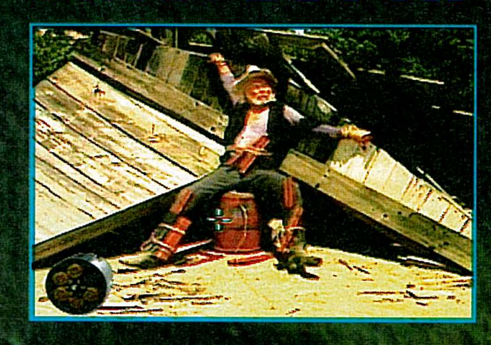
FINAL



ENEMIGO FINAL



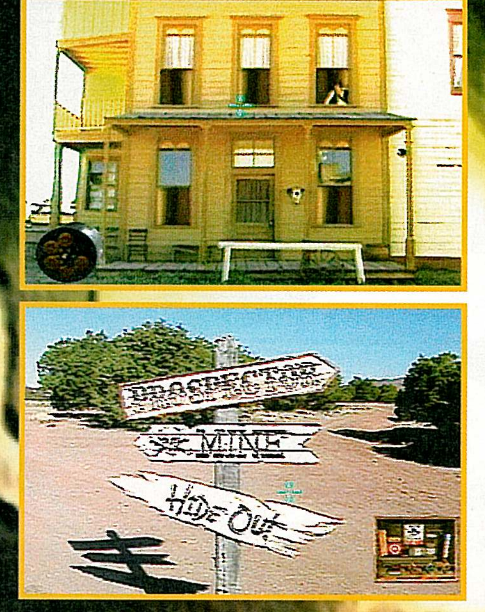
PROSPECTOR



todo, tiene una jugabilidad muy próxima a la del arcade.La historia es la de siempre, tú eres un extranjero que llega a un pueblo del Oeste con la misión de restablecer el orden alterado por «Perro loco» McCree. Sacar al Sheriff de la carcel, liberar al alcalde, impedir el robo de un banco y de caballos, deshacerte de los hombres de McCree en el salón y rescatar a la hija del alcalde, son algunas de las muchas misiones que deberás acometer. Junto con el CD, el pack de **MAD DOG McCREE** viene acompañado del ***Peacekeeper Revolver***, que aunque su utilización resta la eficacia que se puede obtener con el ratón, sí que ayuda a zambullirnos en la vorágine de una película del salvaje Oeste americano. En resumen, la mejor conversión de un gran juego que, gracias a su compatibilidad con el ***Digital Video Cartridge***, supera incluso al **MAD DOG McCREE** de recreativa.

THE SCOPE

HOTEL





PHILIPS	
CAP DISC	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	5
FASES	10
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS



▲ Mayor calidad que la del arcade de que proviene.

▲ Perfecta ambientación de un pueblo del Oeste.

MUSICA



▲ Muy buena y apropiada la de la presentación y la del final del juego.

▼ Excepto en alguna escena, apenas existe.

SONIDO FX



▲ Fantásticas digitalizaciones de voces y diálogos.

▲ El sonido de los disparos es de lo más realista.

JUGABILIDAD



▲ Divertido y entretenido desde el principio hasta el final.

▼ La pistola no es demasiado precisa.

GLOBAL 92

Cualquiera que haya jugado con la recreativa, y por muy exigente que fuera, quedará completamente satisfecho con esta conversión. La excelente realización técnica es la mayor virtud de un juego al que sólo se le puede achacar la excesiva sensibilidad de la pistola. Ni siquiera la versión del todopoderoso 3DO es comparable a esta entrega para el CDi.

De Federico, Herrero y Ochoa

Cómo encontrar los que te gustan.

El mejor medio es anunciarte en revistas. Porque garantiza una excelente segmentación de la audiencia y te permite llegar a tu público objetivo a través de variables sociodemográficas, tipos de consumo, estilo de vida o afinidad por áreas temáticas. Siempre darás con los que te gustan y mucho más si coincide tu mensaje con el tema editorial que lo rodea.

Pasa revista a tu campaña. Para estar seguro.

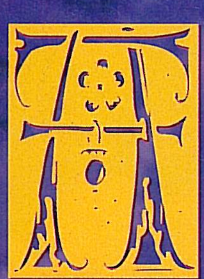


Asociación de Revistas de Información



¡Que diablos!

El CDi nos está sorprendiendo día a día con nuevos lanzamientos cada vez más jugables. Este es el caso de LITIL DIVIL, una original aventura que combina con acierto pruebas de estrategia con arcade puro.

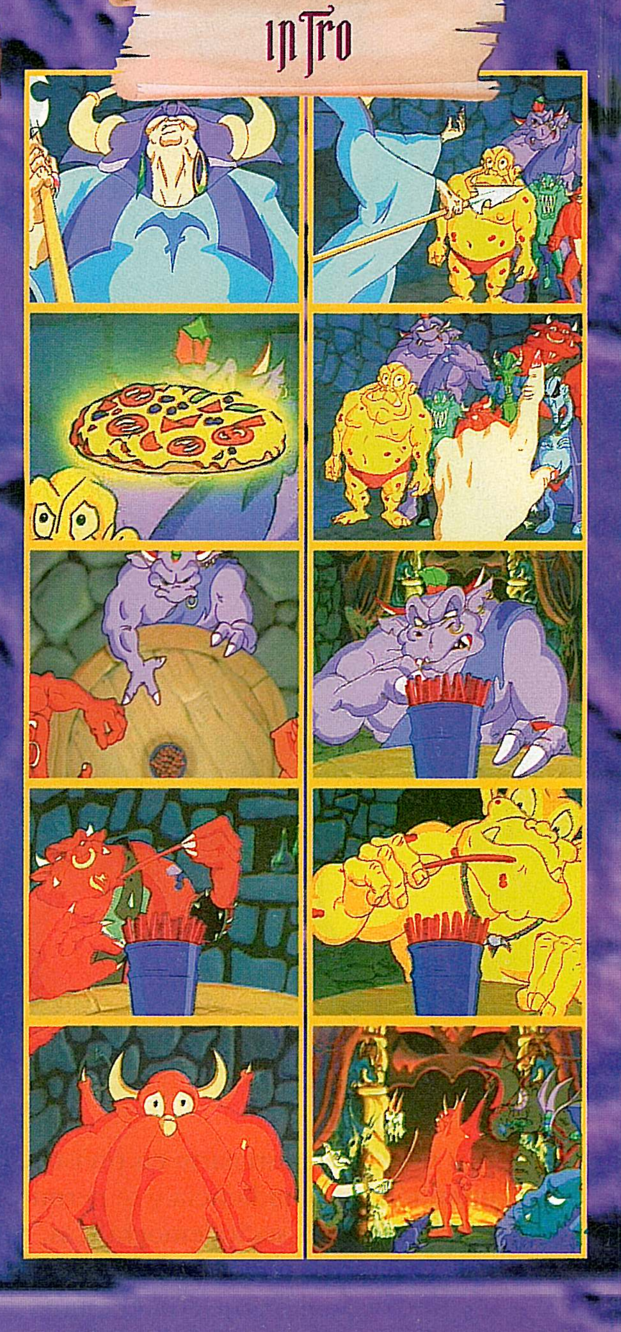


Al igual que el mejor CD de los aparecidos hasta el momento para **Philips**, el fantástico THE 7th GUEST, este programa proviene del mundo de los *PC*. Después de pasar por el depurado filtro que supone la excepcional definición y la calidad gráfica y sonora del *CDi*, nuevamente estamos en condiciones de afirmar que esta versión supera con creces a su original. A través de una impecable intro de dibujos animados de enorme calidad, nos meteremos en la piel de un travieso diablillo cuya única misión consiste en explorar todos los pasadizos de un mundo subterráneo. Para avanzar necesitaremos resolver un montón de pruebas enigmáticas y derrotar a salvajes criaturas. La única ayuda que recibiremos a lo largo y ancho del juego será la que nos proporcionen los diferentes *items* que adquiremos en la consabida tienda, indispensable en todos los juegos con esta estruc-

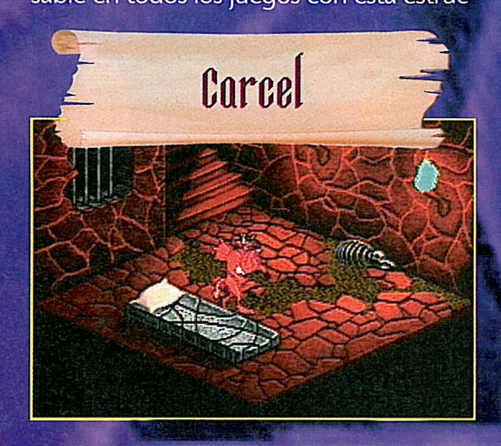
Salvar partida



Intro



Carcel



Puñetazo



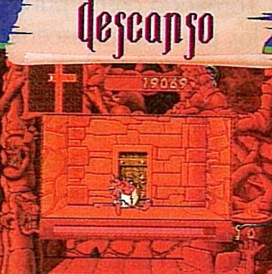




Pruebas



Descanso



Game Over

Enemigos





Fuego



Tienda



tura de juego. Los programadores de **Gremlin** han decidido otorgar a este juego una perspectiva totalmente frontal, tipo DOOM, que cambia a una lateral en 3D cuando tengamos que resolver un enigma o enfrentarnos a un enemigo. En líneas generales se trata de un juego divertido, gracioso y lo suficientemente largo y difícil como para disfrutar de lo lindo con nuestro *CDi*.

THE SCOPE

¡REGALAMOS 50 CAMISETAS DE LITIL DIVIL!

Contéstanos a esta pregunta sobre LITIL DIVIL y **Philips** te obsequiará con una espectacular camiseta de este fantástico juego.

• ¿QUE ES UN DIVIL?

A) Un diablillo.
B) Un «finstro» pecador.
C) Un duende.

Tacha lo que proceda, recorta el cupón y mándalo antes del 30 de Noviembre a **SUPERJUEGOS**, C/ O´Donnell, 12 - 28009 - Madrid. No olvides poner en una esquina del sobre LITIL DIVIL.



	GREMLIN
	GREMLIN
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	1
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

▲ Junto con ESCAPE FROM CYBERCITY, los mejores dibujos del CDi.

▲ La fantástica resolución y calidad gráfica de los escenarios.



MUSICA

▲ Apropiada para la temática del juego, y siempre agradable.

▼ En general, a pesar de sus innegables cualidades, es escasa.



SONIDO FX

▲ Son numerosos a lo largo y ancho del juego. Divertidos y bien hechos.

▲ Las muecas y sonidos del diablillo son impagables.



JUGABILIDAD

▲ Divertido y adictivo al máximo. Poder salvar partida es todo un acierto.

▼ Si no tenéis paciencia puede que os desaniméis en algún momento.



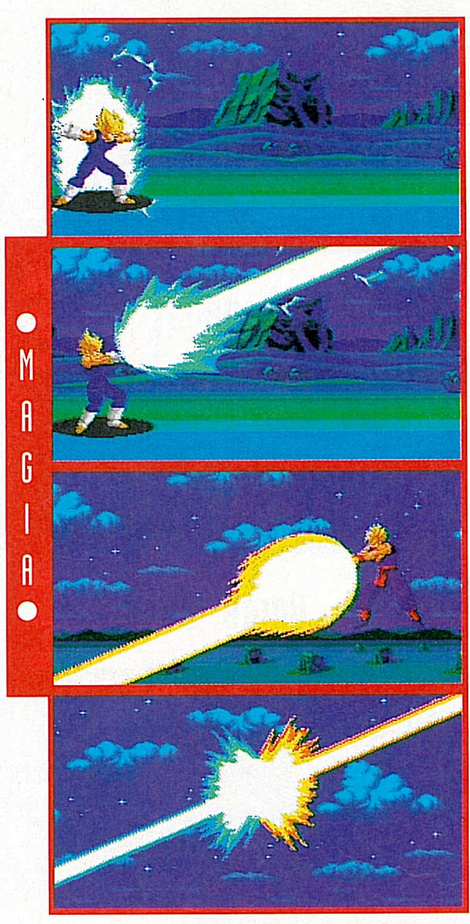
GLOBAL 88

Sin llegar a la calidad de otras producciones para el soporte de Philips, no cabe duda que los títulos para el CDi cada vez se acercan más en cuanto a desarrollo a los juegos de consola. LITIL DIVIL es el mejor ejemplo de todo esto. Un CD muy entretenido y jugable que además cuenta con la simpatía y el carisma de su diabólico protagonista. Todo un hallazgo.

MANGA ZONE

Esta nueva edición de Manga Zone se viste de gala para mostraros las primeras pantallas de una de las conversiones de manga a videojuego mas esperadas del año : DRAGON BALL Z, SUPER BUTOUDEN 3 (el tercer arcade de lucha protagonizado por Son Goku).
También, os ofrecemos los últimos lanzamientos en vídeo y en libros, y además comentamos ESCAPE FROM CYBERCITY, uno de los mejores títulos para CDi.
• NEMESIS •

Más conocido en otros círculos como **DRAGON BALL Z: SUPER LEGENDARY BATTLE 3**, esta nueva producción de **Bandai** sobre los personajes de Akira Toriyama es la continuación directa del anterior título de la saga para ***Super Nes*** (denominado en España DRAGON BALL: LA LEYENDA DE SAIEN). Tomando como punto de partida los personajes, escenarios y situaciones de las últimas entregas del manga de Toriyama y el Bird Studio, **SUPER BUTOUDEN 3** nos presenta a los personajes de DRAGON BALL Z cinco años después de que Son Gohan eliminara de una vez por todas a Cel. Son Goku, que falleció en el combate, vive ahora en el cielo en compañía del Maestro Kaito y se le permite bajar a la tierra sólo un día para poder participar en la nueva edición del torneo de Artes Marciales. En él podrá medir sus fuerzas con viejos enemigos como Vegeta y C-18, comprobar lo creciditos que están



• MAGIA •

DRAGON BALL Z 3

• Bandai •

Trunks

• Nuevo luchador •

Al igual que en el anterior DRAGON BALL, es posible acceder a nuevos luchadores mediante una combinación secreta de botones. En este caso, tan sólo hay que pulsar ARRIBA, X, ABAJO, B, L, Y, B, y A durante la intro del juego (mientras aparecen las caras de Vegeta y Son Goku), y podremos elegir a Trunks adulto tanto en el modo versus como en la modalidad torneo.





Más fichajes

• Nuevos personajes •



Babidi



Dabraa



Son Gohan adulto

Son Goten



Bu

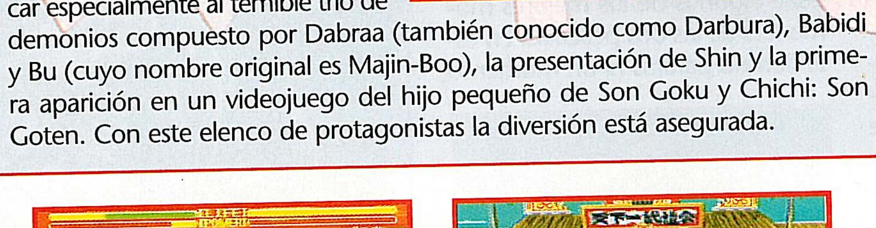


Shin



Trunks

Además de los incombustibles Son Goku y Vegeta, **DRAGON BALL Z 3** reune a los nuevos personajes pertenecientes a las últimas entregas del manga original. Entre ellos hay que destacar especialmente al temible trio de demonios compuesto por Dabraa (también conocido como Darbura), Babidi y Bu (cuyo nombre original es Majin-Boo), la presentación de Shin y la primera aparición en un videojuego del hijo pequeño de Son Goku y Chichi: Son Goten. Con este elenco de protagonistas la diversión está asegurada.







En la tercera entrega de DRAGON BALL Z, los personajes de la serie están dispuestos a arrasar con todo.

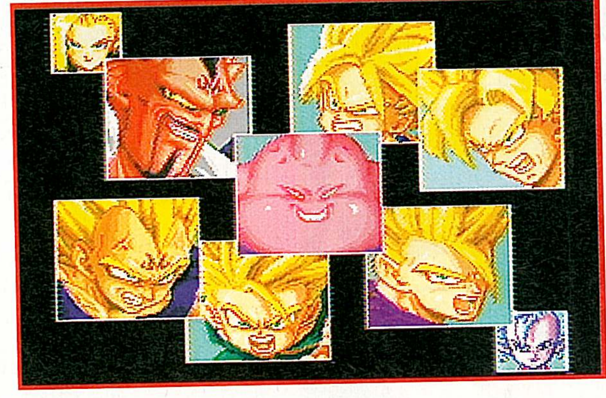
El torneo

• Modo •



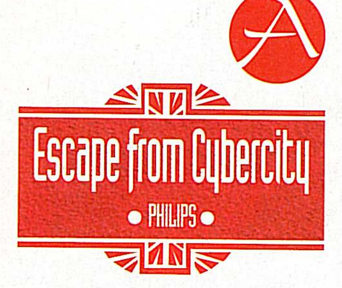
Este nuevo Tenkaichi Martial Arts Meet promete ser más movido que en anteriores entregas. No es para menos, si tenemos en cuenta que participan dos niños que ya son Super Saiyayins: Son Goku, Vegeta convertido en un demonio C-18 repartiendo bofetones a diestro y siniestro, y un Son Gohan bastante crecidito.

el pequeño Trunks y sus hijos Son Gohan y Son Goten, y enfrentarse a nuevos adversarios como Shin, Dabraa, Babidi o Bu. Por desgracia, hay que destacar la desaparición del modo historia dentro del juego, quedando tan sólo el modo versus y el torneo. Este es el único punto negro de un cartucho absolutamernte redondo, donde no sólo se ha potenciado el aspecto gráfico, los efectos sonoros y la música, sino que además se ha potenciado la jugabilidad hasta el infinito, de tal manera que ejecutar las magias y movimientos especiales es más fácil que nunca.





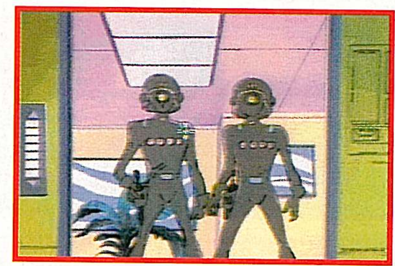




Al observar el catálogo de juegos para el ***CDi*** de **Philips** hallaremos **ESCAPE FROM CYBERCITY**, que es la adaptación de uno de los mayores éxitos del legendario Reiji Matsumoto: Galaxy Express 999. Se trata de la versión en laserdisc de las dos películas que sobre la inmortal obra de Matsumoto hizo la **Toei Doga**, tituladas Galaxy Express 999 y Adieu Galaxy Express. Esta compañía fue también la responsable de una genial serie de televisión basada en la misma obra, que pudimos ver hace ya unos añitos en Canal Plus, cuando las televisiones privadas todavía estaban en pañales. Con un sistema de juego que está a medio camino entre el clásico



Esta aventura interactiva transcurre en un mundo arrasado por los cyborgs.



DRAGON'S LAIR de Don Bluth y MAD DOG MCCREE, **ESCAPE FROM CYBERCITY** es una alucinante película interactiva que contiene algunos de los mejores momentos de las dos películas. En este film no pararás ni un momento



en tu lucha desesperada por llegar al único tren capaz de sacarte de un mundo agonizante, totalmente arrasado por los cyborgs. Como único punto negativo cabría destacar la ausencia de los dos protagonistas originales del manga y la serie de televisión (Tetsuro y la hermosa Meteru), pero se perdona a cambio de poder contemplar las estupendas animaciones que componen este maravilloso ***CD.*** Sin duda, estamos ante uno de los mejores títulos disponibles para ***CDi.***

LIBRO DEL MES

Gon

• La cúpula •

Publicado originalmente por **Kodansha** en Comic Morning, las aventuras de Gon narran las alocadas peripecias de un pequeño tiranosaurio con una enorme fuerza y muy mal genio. Este personaje está dedicado en cuerpo y alma a la protección de los más debiles. Con tan sólo unos centímetros de altura es capaz de poner en órbita al oso más grande o al tiburón mas voraz. Una delirante mezcla de saurio, macarra de barrio y Robin Hood que hará las delicias de todo tipo de lectores. En España los dos tomos han sido publicados por la editorial **La Cupula** en una edición muy cuidada, teniendo en cuenta su pequeño precio (995 pts).

VIDEO DEL MES

Ranma 1/2: Como agua para Ranma

• Anime Video •

La segunda entrega de los OVAS de **RANMA 1/2** contiene dos nuevos títulos producidos por la **Shogakukan Video**: En el primero de ellos, Akane encuentra un viejo recetario de su madre y se decide a meterse por fin en la cocina, sin demasiado éxito. Perolos, trompazos y carcajadas en una delirante historia que nos permite reencontrarnos con uno de los personajes más divertidos de la serie: Nodoka, la madre de Ranma. El segundo OVA nos presenta a Hinako Ninimiya, nueva profesora del instituto Furinkan y experta en hacer crecer su infantil cuerpo hasta unas dimensiones de ensueño por medio de la legendaria técnica de los 5 yenes. Esto hará poner en algún que otro aprieto a los miembros masculinos del instituto. Como nota curiosa, hay que destacar que Miss Hinako es uno de las nuevas luchadoras que aparecen en el cartucho de **RANMA 1/2** para ***Super Nintendo***, donde pone en práctica todas sus malignas artes marciales.



Recorta dos códigos de barras de cualquier envase de Nesquik, Nesquik Batido o Nesquik Cereales por el libro o cada artículo de aventura que quieras y envíalos junto con tus datos a "Las Aventuras de Quicky" Apartado de Correos 1866 / 08080 Barcelona.

Nombre y Apellidos ____________________ Edad ______

Calle ____________________ Nº ______ Piso ______

Tel. ______ Población ____________________

C.P. ______ Provincia ____________________

SJ

Por cada dos códigos de barras que envíes recibirás:
(marca con una cruz el artículo que prefieras)

- ☐ EL LIBRO DE QUICKY de forma totalmente gratuita.
- ☐ Una LINTERNA DE SEÑALES (pila no incluida) contra reembolso de 500 pts.
- ☐ Una BRUJULA DE CAMPAÑA contra reembolso de 750 pts.
- ☐ Una MOCHILA DE ACAMPADA contra reembolso de 3000 pts.

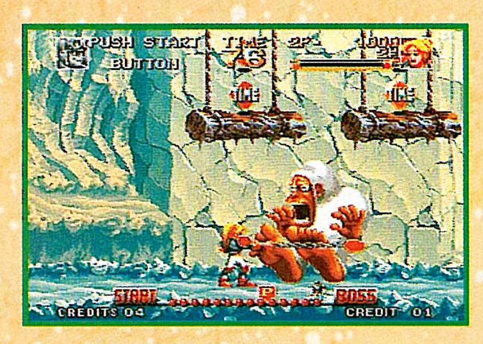
Además, todas las cartas recibidas participarán en el sorteo de 100 Bicicletas Mountain Bike que se celebrará ante notario en Enero de 1995.

Sólo se enviará un libro y una unidad de cada artículo de aventura por persona.

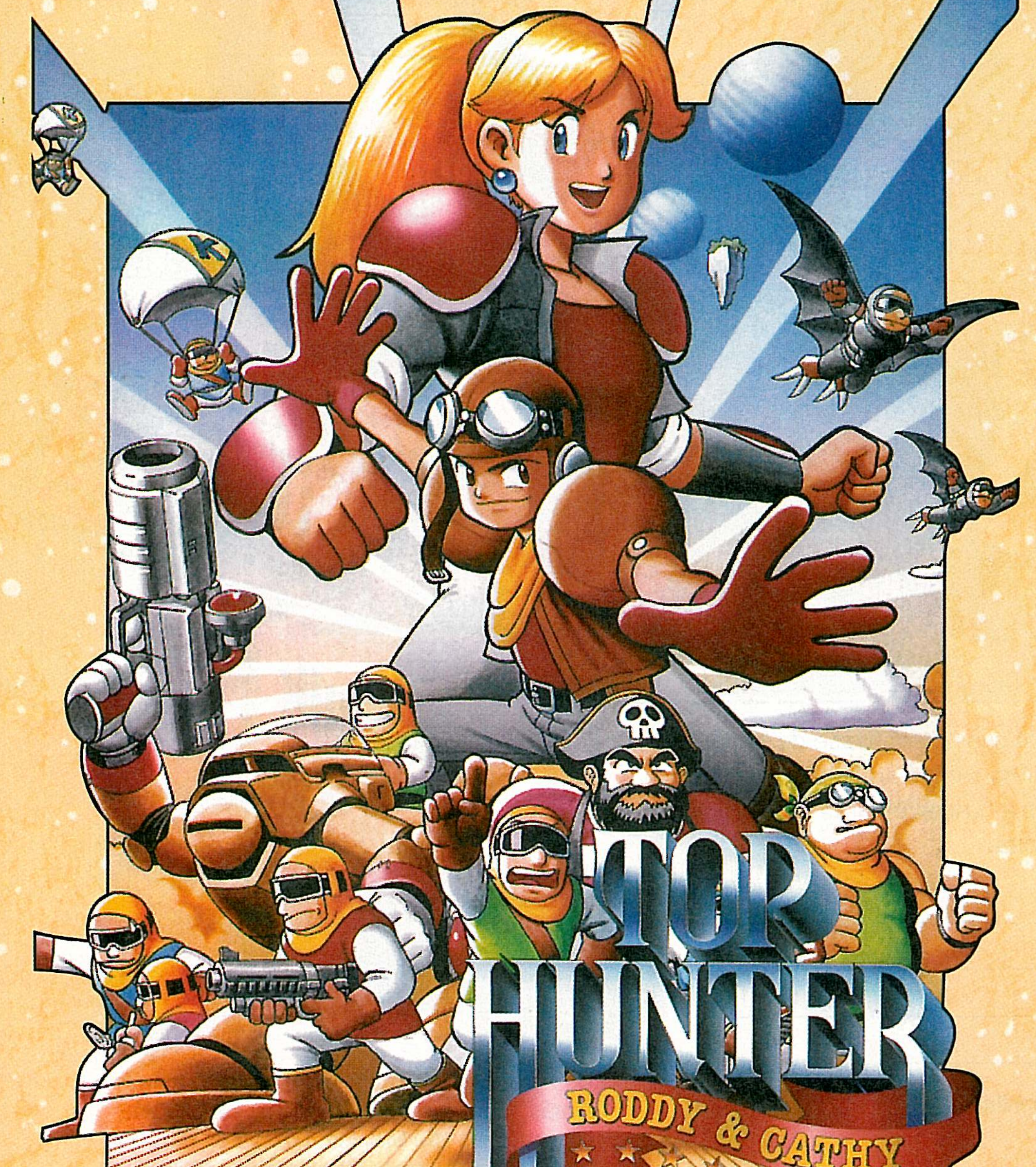
Recuerda que tienes tiempo hasta el 31/12/94.

UNA PAREJA EXPLOSIVA





Este título representa una bocanada de aire fresco para todos aquellos usuarios de Neo Geo que buscan algo más que lucha para su consola. El estandarte de SNK demuestra con este juego que sus posibilidades en otros generós son tremendas.



TOP HUNTER guarda un sistema de juego muy similar al de anteriores producciones de la casa, como SPINMASTER. Por supuesto que añade potentes innovaciones, como la incorporación de dos planos de juego que más adelante os comentaremos con detalle, o la inclusión de poderosos enemigos. La similitud entre este título y el mentado anteriormente lo encontramos en el más que casual parecido entre los distintos personajes del juego (exceptuando, curiosamente, el de los protagonistas). Roddy y Cathy son los héroes de una aventura en la que no se han escatimado recursos a la hora de elaborar paisajes, músicas y enemigos. La perfecta ambientación de cada uno de los escenarios contribuye a aumentar el nivel de calidad de un juego que, para ser un simple arcade, aprovecha al máximo las posibilidades de una máquina que en este campo puede realizar muchas más cosas de las que hasta ahora se han hecho. Así, durante la aventura encontraremos varios planos de *scroll*, inmensos *sprites* enemigos (y no enemigos), espec-

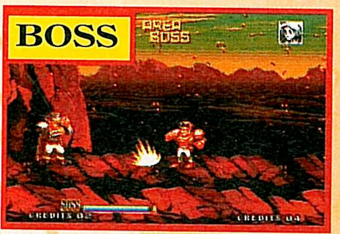


FIRE PLANET



El interior de un volcán en plena erupción servirá como escenario para esta fase. Tres sub-niveles nos separan del enfrentamiento con el terrible Burn.

BLAZING FIRE





SHAKING CRATER





STRANGE CAVE





BONUS



Cuélgate de las anillas o empuja las palancas para que, milagrosamente, caigan del cielo gran cantidad de ítems con distintas ayudas. Entre otros, caeran monedas, diamantes y bonificaciones en forma de tiempo.

taculares villanos de final de fase, rotaciones, efectos gráficos como los de la ola de la zona Wind, y por supuesto *scaling* al más puro estilo máquina recreativa (que es, al fin y al cabo, lo que tenemos entre manos). Lo que más nos soprenderá a los usuarios de **Neo Geo** será, sin duda, el espectacular tratamiento que los enemigos de toda la aventura han recibido. No solo los de final de fase cuentan con impresionantes animaciones y dimensiones, incluso determinados personajes que aparecerán a lo largo de los distintos niveles (que en teoría no pueden ser catalogados como enemigos finales) disfrutan de una apariencia realmente imponente.





BONUS LEVEL



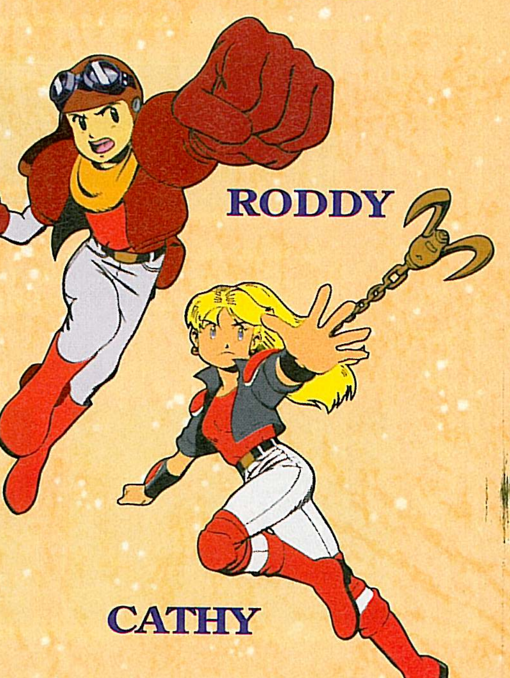




En todos los escenarios existe una entrada secreta hacia un trepidante nivel de bonus. En él podremos conseguir ayudas e incluso perder alguna vida.







FOREST PLANET





DEEP FOREST

Es uno de los niveles más cuidados a nivel gráfico. También es el escenario más sencillo, lo que le convierte en el nivel ideal para comenzar la aventura.

SLV PLANET

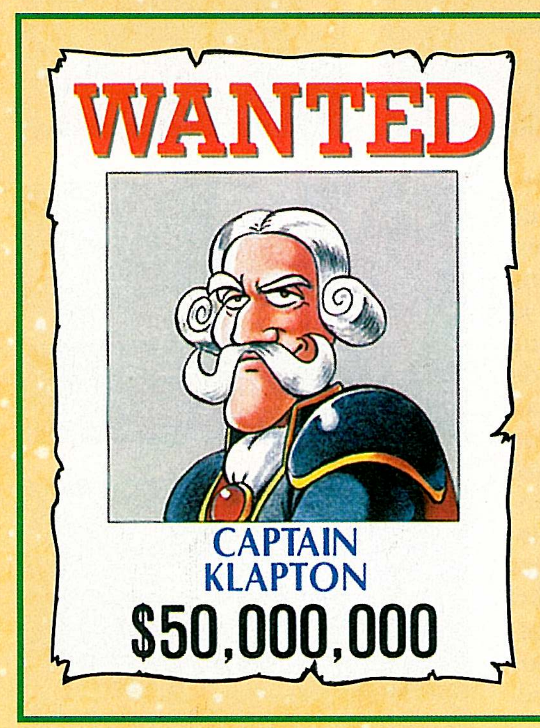




WONDERWOOD

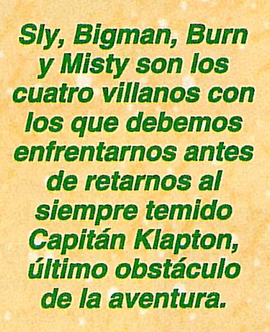








Sly, Bigman, Burn y Misty son los cuatro villanos con los que debemos enfrentarnos antes de retarnos al siempre temido Capitán Klapton, último obstáculo de la aventura.









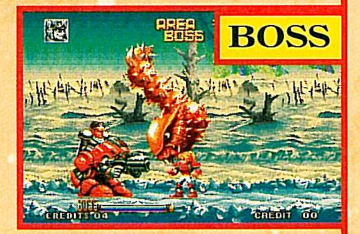
ICE PLANET



El hielo nos gastará alguna que otra mala pasada en este nivel. Controlar los movimientos de nuestro personaje en estas condiciones es fundamental.

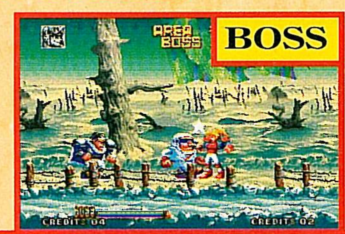
AURORA VALLEY





FROTHEN PATHS





MISTY PLANET







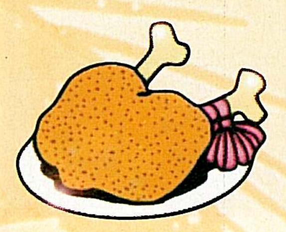
BONUS & ITEMS



Su misión consiste en aumentar nuestra puntuación.



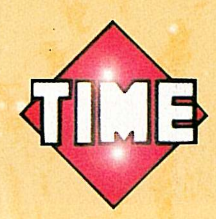
Aumenta nuestro contador de puntos en menor cantidad.



Repone en su totalidad nuestra barra de energía



Otro item que aumenta nuestro score particular.



Incrementaremos el contador de tiempo en cinco unidades.



Incrementa en 20 unidades el tiempo el Time Counter.

El sistema de juego es tan sencillo como avanzar por cada uno de los cuatro niveles de que consta el juego hasta encontrar al omnipresente enemigo de final de nivel que preside todo juego medianamente bien tratado. Al cubrir cada uno de los cuatro sectores (Wind, Fire, Ice y Forest) nos enfrentaremos a un nivel final en el que nos encontraremos, de una vez por todas, con Klapton, el villano de turno que en esta ocasión llegará en forma de viejo Capitán. A pesar de este magistral derroche gráfico, todo lo comentado anteriormente se ve eclipsado



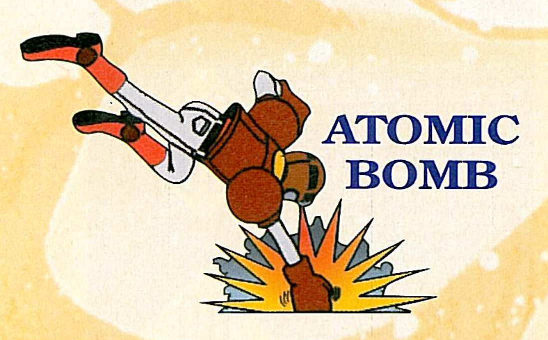




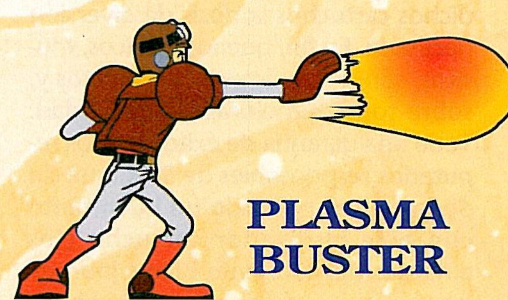








ATOMIC BOMB



PLASMA BUSTER



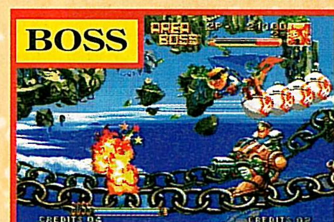
SPLASH AURA

WIND PLANET



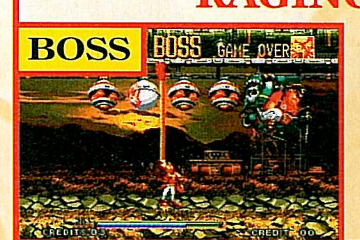
El viento, al igual que el hielo en Ice Planet, tendrá gran importancia en este nivel. Un inmenso ventilador detendrá, por breves momentos, nuestra marcha.

CHAIN BRIDGE



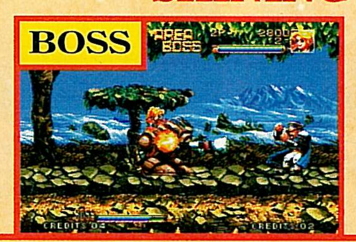


RAGING WIND





SHINING SHOWER



















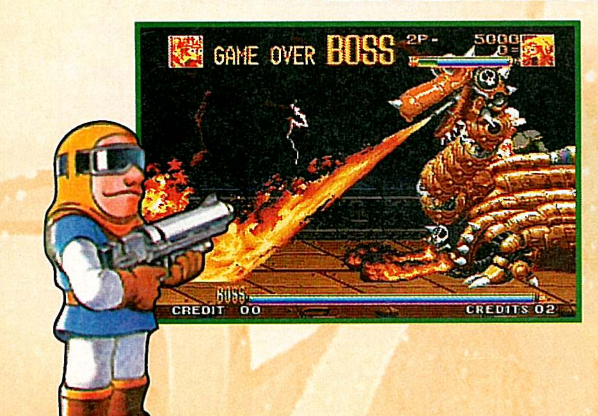


por un innovador sistema de dos planos que otorgan al jugador una nueva dimensión por la que moverse con mayor soltura y que, en el caso del modo de dos jugadores, servirá para evitar que los dos personajes protagonistas se estorben mutuamente.

Con todo esto, queda claro que **TOP HUNTER** puede llegar a ocupar lo más alto de la lista de éxitos para ***Neo Geo***. Su condición de arcade, frente a la supremacía de los cada vez más impersonales juegos de lucha, le convierten en la más clara alternativa para todos aquellos usuarios que no encuentran en la acción desenfrenada de dichos cartuchos la dosis de diversión necesaria. En fin, buenos gráficos, músicas, sonidos, animaciones, efectos y, sobre todo, inmejorable jugabilidad. Toda una garantía de éxito para los reputados responsables de SNK, que sin duda se han marcado un buen tanto con este innovador cartucho (los amantes del excelente Blue´s Journey están de enhorabuena). Esperemos que no sea la última vez que nos obsequien con un juego de semejante calibre y sagrado género.

J. C. MAYERICK

ENEMIGO FINAL





	SNK
	SNK
MEGAS	110
JUGADORES	2
VIDAS	3
FASES	5
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS

▲ Los numerosos enemigos de final de fase son realmente impresionantes.

▲ Algunos efectos gráficos merecen una mención especial.



MUSICA

▲ Son, como siempre en Neo Geo, de calidad ciertamente incuestionable.

▼ No estaría nada mal que experimentasen con nuevos sonidos.



SONIDO FX

▲ El sonido de la avalancha de rocas es ciertamente interesante.

▼ Tampoco es un aspecto que haya sido tratado con especial interés.



JUGABILIDAD

▲ Al fin y al cabo es un juego de Neo Geo, y con eso está dicho todo.

▲ La incorporación de un segundo plano es un añadido muy interesante.



GLOBAL 91

Dentro de un sector como el de Neo Geo, dominado por los juegos de lucha, nunca está de más el encontrarse con un título que rompa dicha monotonía. TOP HUNTER es una aventura cuya mayor innovación recae en la incorporación de un segundo plano que permite que los dos personajes protagonistas posean espacios particulares por los que moverse.

EFECTOS DE CINE CON PHOTOMORPH

HACER PROGRAMAS MULTIMEDIA ES FACIL

PONGALE UNA NOTA DE MUSICA A SU PC

super PC

Nº 18 - NOVIEMBRE - 1994

795 PTAS.

REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES

GRUPO ZETA

PHOTOMORPH
EFECTOS ESPECIALES HECHOS EN CASA

ESPECIAL SIMO TCI

JUEGOS
DOOM II

2 DISQUETES DE REGALO
TOP DRAW 2.01
PUZZ & BRAIN

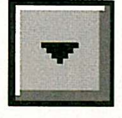
8 420565 046008 00018

COMO HACER PROGRAMAS MULTIMEDIA

CYBERMAN Un novedoso y potente ratón de Logitech

ALFA-1 Una enciclopedia para los más pequeños

MULTIMEDIA Noticias, Realidad virtual, Las mayores ciudades del mundo, Prince, La aventura de nacer (CD-I) y Dictionary 2000



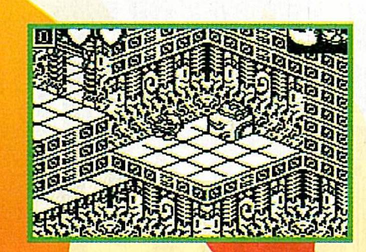


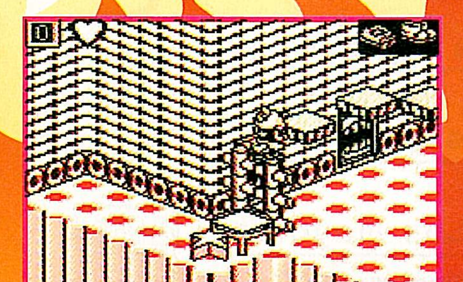
MONSTER MAX

EL MUÑECO DIABOLICO

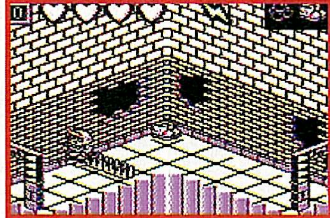
Para regocijo de los numerosos veteranos que campean por este mundillo de los videojuegos, nos congratulamos en anunciar el regreso de dos genios casi olvidados: Jon Ritman y Bernie Drummond. Su nuevo trabajo es, por supuesto, para quitarse el sombrero y descubrirse ante ellos.

Dicha pareja se dio a conocer durante el año 1985 a través de su inolvidable colaboración en el juego MATCH DAY II.
Previamente, Jon Ritman había programado junto a Chris Clarke la primera parte de este título, consiguiendo un éxito sin precedentes en este complicado Universo.
Con estos dos títulos les llegó la fama, pero la confirmación les llegaría un poco más tarde con la ayuda del espectacular sistema *filmation* que tan famoso hiciese la compañía británica **Ultimate**.
BATMAN y HEAD OVER HEELS fueron, junto con el MOVIE de **Imagine**, los únicos títulos que pudieron hacer sombra a las genialidades de **Ultimate** durante la década de los ochenta.
Otros títulos como SWEEVO'S WORLD, HYDROFOOL (la segunda parte de éste) ó INSIDE OUTING no corrieron la misma suerte que las creaciones de esta pareja. El secreto de su éxito estaba basado principalmente en una magnífica presentación gráfica verdaderamente asombrosa para las posibilidades que los ordenadores permitían por aquellos días), y una jugabilidad que iba mucho más allá del simple «recoge un objeto y llé-





MISION 1-1

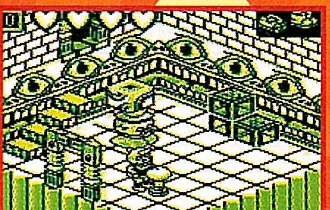


En un bosque, busca y mata a Pahal, mente binaria.

MISION 1-2

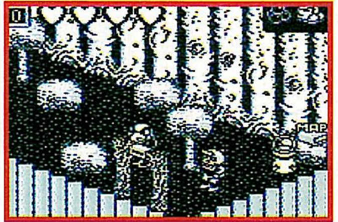
Riesgos correrá sin final, para la corona helada hallar.

MISON 1-3



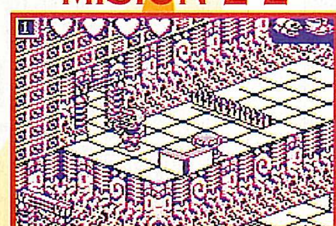
Crueles rostros retorcidos, al alquimista han destruido.

MISION 2-1



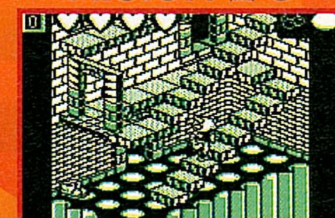
En el bosque habrás de entrar y al ojo enemigo eliminar.

MISION 2-2

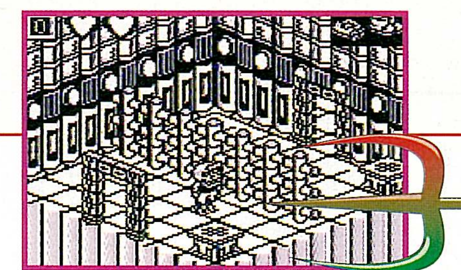


Desde antiguo están ocultos mil secretos en los libros.

MISION 2-3



En el bosque Xyglaa, la nave espacial se activará y autodestruirá.

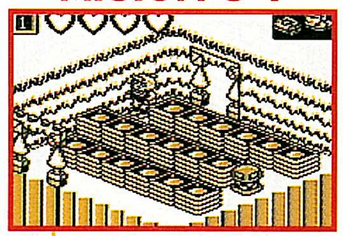




MISIONES

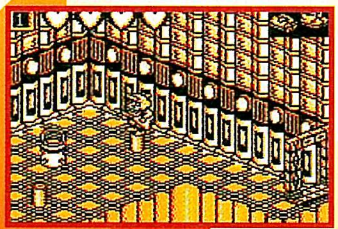
valo a determinada pantalla». Con todo lo anterior, era de esperar que su tardía incursión en el mundo de las consolas domésticas tuviese un final tan feliz como el que nos hemos encontrado. **MONSTER MAX** es, por muchas razones, el mejor juego que hoy en día se puede encontrar para la pequeña ***Game Boy***. Gráficos, animaciones, músicas, jugabilidad, buena presentación y, como no, el aroma que tan sólo los juegos de anteriores épocas saben transmitir. Una auténtica joya de la programación que intentaremos analizar con la intensidad que merece.
El argumento de este cartucho narra las peripecias musicales de Max en su lucha contra Krond. El protagonista es un apasionado del rock and roll y desea que su afición sea compartida por todo el mundo. Desgraciadamente, Krond no opina del mismo modo. Tras alcanzar el poder, este tirano ha deciddio suprimir todo indicio melódico en su reino. Ante tal coyuntura, Max intentará derrocarle por todos los medios para que la música triunfe. Sin embargo, su propósito va a encontrar numerosos obstáculos por el camino. No va a ser precisamente un paseo militar.
En **MONSTER MAX** se conjugan a la perfección la habilidad con el ingenio. Además de demostrar un impresionante manejo sobre los movimientos de nuestro protagonista, también deberemos hacer trabajar a nuestro cerebro que, en ocasiones, se enfrentará a pantallas en las que una

MISION 3-1



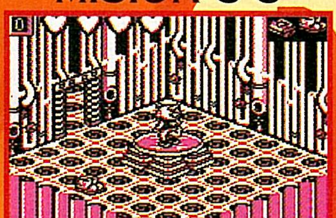
Traiga la antorcha para alumbrar túneles frios hasta llegar...

MISION 3-2



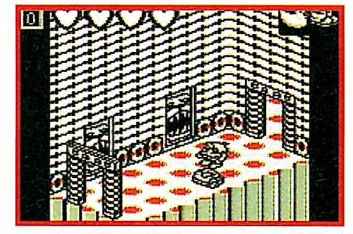
Gentes de Onso, los controles bajo tierra hay que hallar.

MISION 3-3



Habrá de hallar una fortuna entre chatarras y basuras.

MISION 4-1



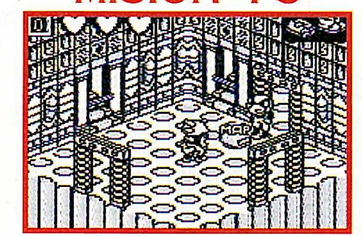
Traidores extraterrestres, el tiempo quema y no aparece.

MISION 4-2



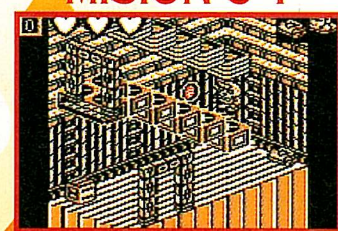
Una hamburguesa envenenada, destruyelá antes que nada. 100 15

MISION 4-3



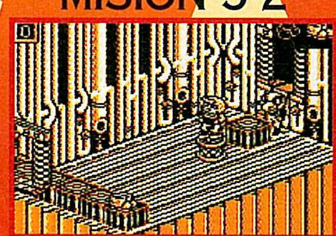
La corona está encerrada, tras la puerta vigilada.

MISION 5-1



En el barco fantasma, tomar el diario, después marchar.

MISION 5-2



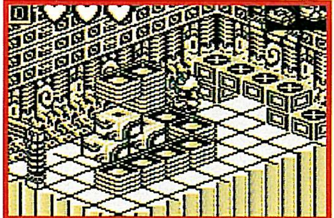
En la fragua de la magia, el gran cristal habrá de hallar.

MISION 5-3



La caldera apagada guarda el riesgo de la cloaca.

MISION 6-1



La caja fuerte segura está, pero devuelta a mí será.

MISION 6-2



Este alimento trae felicidad, pero su frasco se romperá.

MISION 6-3

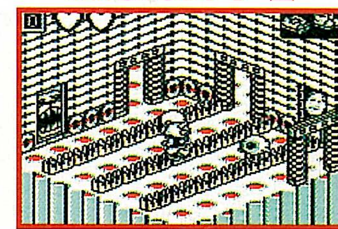
Brilla oscura joya, que tres secretos ocultas en tu faz. Rendirse, jamás.

MISION 7-1

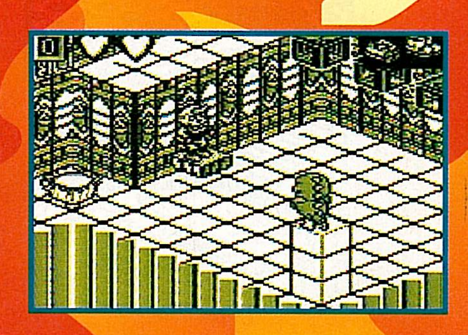


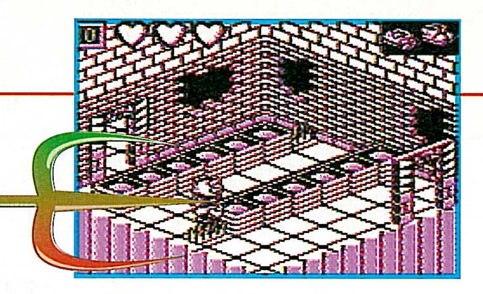
Secretos hay burbujeantes, para sorpresas de la pereza.

MISION 7-2



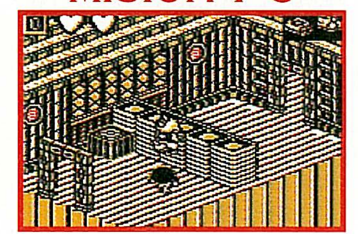
Recién llegada de reptilandia espera por una llamada.





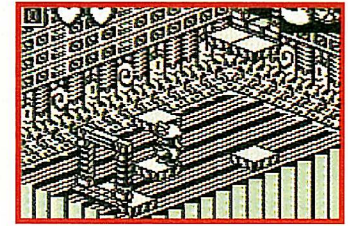
MISIONES

MISION 7-3



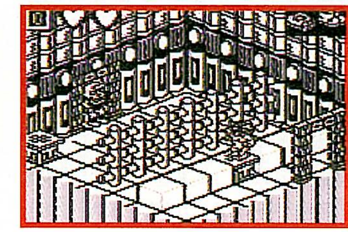
La nao pirata se hace a la mar, pero al cautivo hay que liberar.

MISION 8-2



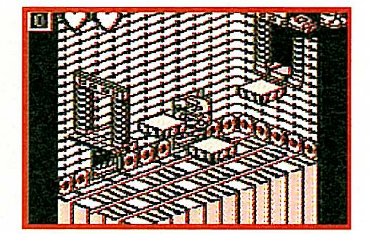
En el suelo volador, hallar el ánfora deberá, después, marchar.

MISION 9-1



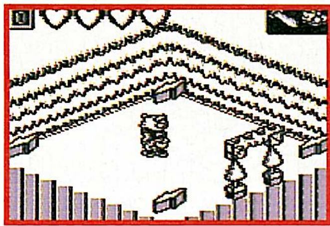
En el mundo de la técnica, la pantalla es electrónica.

MISION 9-3



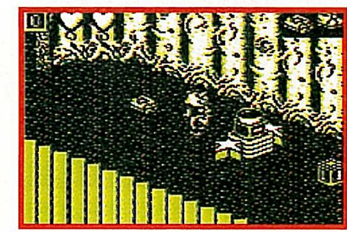
Los animales buscan guarida. Búsquela Vd. sin compañía.

MISION 8-1



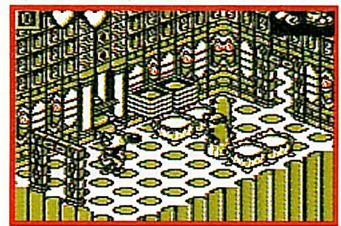
El amigo mejor del hielo polar, tres veces a Vd. ha de rescatar.

MISION 8-3



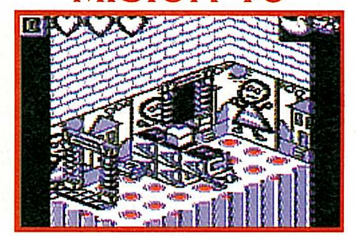
El pastel hay que comer, pero no debe dejarse atraer.

MISION 9-2

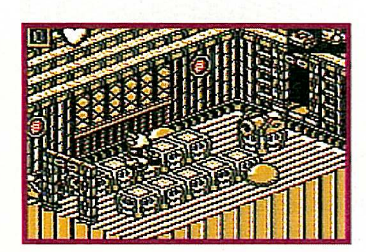


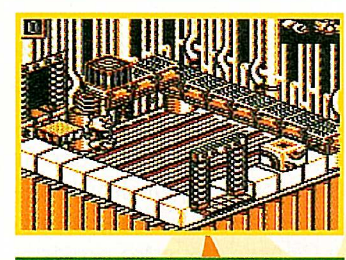
Todo está embotellado, rompa el frasco... ¡liberados!

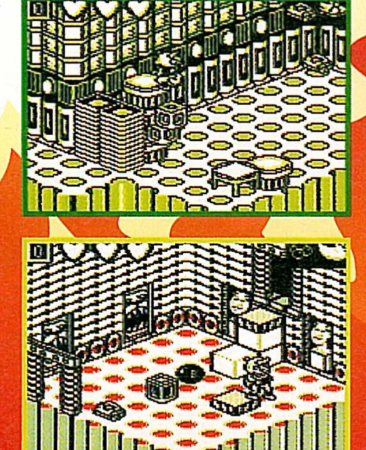
MISION 10

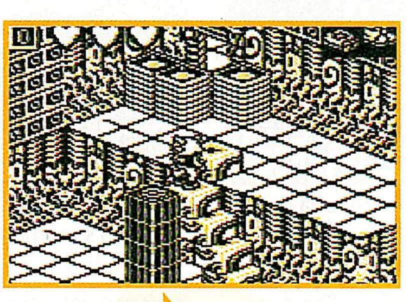


El tirano se irá cuando el héroe los cuatro objetos posea ya.



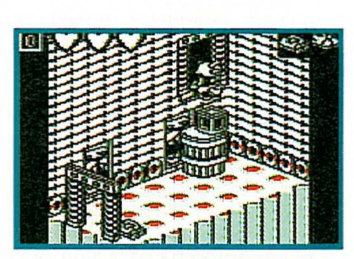


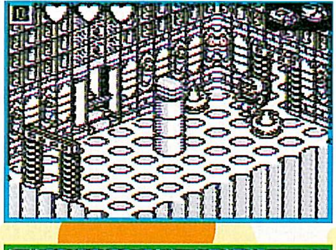


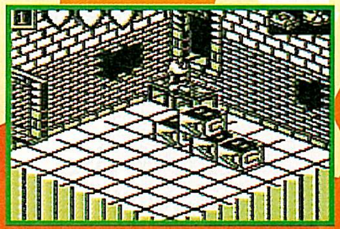


única combinación posible (siempre lógica y nunca al azar) nos permitirá la salida hacia el siguiente problema. De todas formas, no penséis que este es un juego tipo puzzle, ni mucho menos. En cada misión se nos trasladará a un mapeado diferente en el que se nos encomendará la búsqueda o destrucción de un determinado objeto. Dentro de ese mapeado encontraremos, por igual, pantallas de trámite, pantallas necesitadas de mucha habilidad o problemas tipo puzzle en los que deberemos accionar palancas, mover bloques o realizar saltos milimétricos para alcanzar la salida hacia un nuevo sector en el que, no necesariamente, encontraremos nuevos items con los que continuar la misión.

Los gráficos muestran una definición realmente asombrosa para el reducido tamaño que la pantalla de la *Game Boy* posee (no hablemos ya de la resolución) algo que, por otro lado, no nos extraña nada conociendo los anteriores trabajos del sensacional grafista Bernie

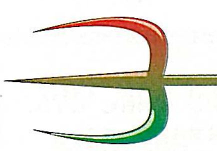












OBJETOS



BOTAS



Con ellas Max puede saltar. Es, sin duda, el objeto que más utilizaremos a lo largo de la aventura.

CORAZON



Recoge este item y conseguirás, de inmediato, una vida extra que sumar a tu contador particular.

BOMBAS

Colócala y espera a que explote. Su efecto es devastador tanto con enemigos como con escenarios.

ANILLO

Inmunidad total contra todo tipo de peligros. En este caso, sí se nos permite realizar otro tipo de acciones.

BOLSA



Permite recoger objetos y depositarlos en otro lugar de la misma habitación, nunca de otra distinta.

PATO



Activando este objeto, Max se transformará en un pato, pudiendo pasar por lugares muy reducidos.

RAYO





Durante un corto periodo de tiempo, Max podrá moverse a gran velocidad por el mapeado.

MUELLE



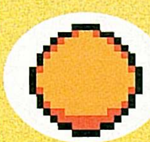
Nos da un número limitado de supersalto con los que Max alcanzará lugares inalcanzables.

ESPADA



Con ella, Max podrá eliminar a casi todos los enemigos que se crucen en su camino.

ESCUDO



Mientras permanece activo este elemento, nos inmuniza por completo.

ESTRELLA



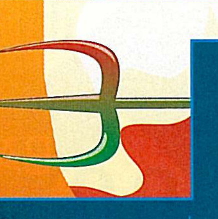


Nos inmuniza totalmente contra un único toque enemigo. Recoge todas.

CONJURO



Con el primer disparo destruiremos las cosas. Con los demás a los enemigos.



BONUS

MAPA



Con este maravilloso item tendremos a nuestra disposición un mapa completo del nivel donde nos hallamos.

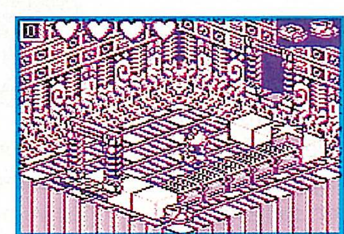
ORO

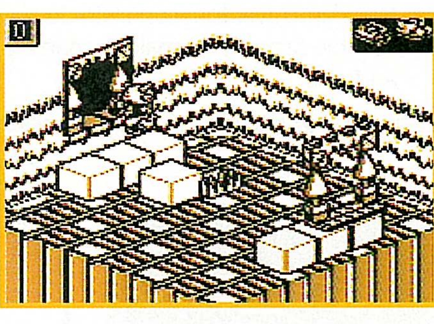


Si recogemos este item, al final de cada nivel se nos recompensará con un número indeterminado de créditos.

ORDENADOR

En ellos se nos informará de la misión que debemos realizar en el nivel actual.Por tanto, utiliza correctamente la técnica.



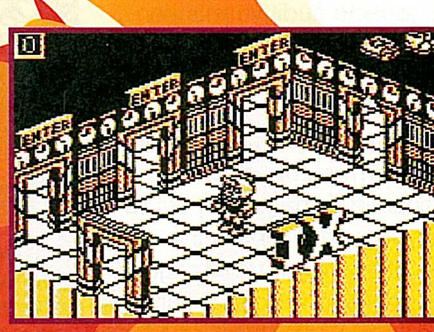


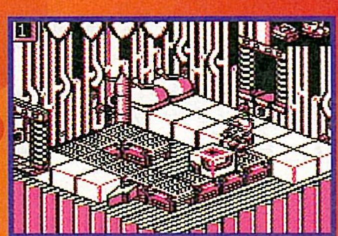
Drummond. Con ellos se consigue, además, crear una perfecta perspectiva isométrica que en muy pocas ocasiones demostrará la confusión que suele reinar en este tipo de juegos.

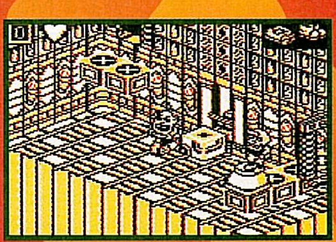
Por otro lado, las animaciones de los personajes, plataformas e items que encontraremos en la pantalla (en ciertas ocasiones serán realmente abundantes) no conseguirán ralentizar, más que en contadas ocasiones, el desarrollo habitual del juego. Este logro resulta muy importante, teniendo en cuenta los precedentes existentes.



En especial, debemos mencionar la exagerada cantidad de acciones que nuestro protagonista es capaz de realizar (siempre con el objeto correspondiente), que van desde transformarse en pato o en huevo, hasta luchar con su espada, colocar minas o consumar los más devastadores conjuros (nos dejamos muchos más en el tintero).









3 PERSONAJES



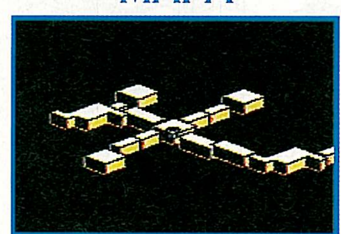
KROND

Este personaje tenía una manía persecutoria hacia toda melodía que turbara su paz y su tranquilidad. Krond no podía calificarse precisamente de melómano. Su primera ley, nada más llegar al poder, prohibía todo tipo de música en su reino.
Por eso, Max se embarca en una arriesgada y trepidante aventura con el fin de acabar con el temible Krond y su maldita manía por el rock and roll.

M A X

Nadie sabe exactamente cómo comenzó su pasión por el mundo de la música. Sin embargo, no cabe duda: Max es un forofo del rock and roll y, como tal, no desea nada en este mundo más que tocar con su querida guitarra. Deberá superar 9 niveles de entrenamiento antes de enfrentarse al Rey Krond, personaje que vetó, tiempo atrás, todo tipo de música en su reino.

MAPA



PASSWORDS



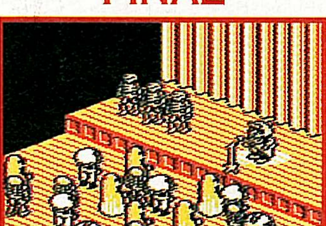
INFORMACION

MONSTER MAX
SELECCIONE LA OPCION
Y PULSE (A) O (B).
(START) PARA SALIR.
UN JUEGO RARE

OPCIONES

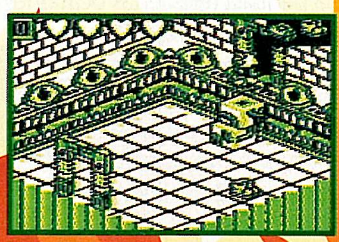


FINAL

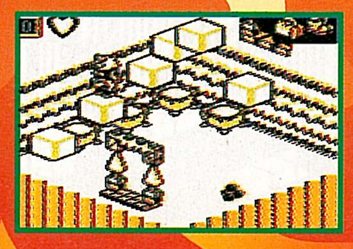


MONSTER MAX
OBJETO-BOTA DE SALTO
- COGER -
COLOQUESE SOBRE
LAS BOTAS Y PULSE
(A) O (B)
-FUNCION-
PARA SALTAR PULSE EL
BOTON UTILIZADO PARA
COGER LAS BOTAS.

El aspecto auditivo mantiene, como os podéis imaginar, el mismo nivel de calidad que el resto del juego.
Para apoyar dicha afirmación contamos con una infinita cantidad de melodias para cada situación, todas ellas con un ritmo ciertamente pegadizo (mención especial para el rock que interpretará Max cuando le dejemos descansar durante un buen tiempo).
En fin, no nos quedan palabras para calificar tan impresionante obra maestra. Jon y Bernie, Bernie y Jon han vuelto a demostrar que en la ínfima cantidad de dos megas, que la mayoría de los cartuchos de *Game Boy* poseen, son capaces de recrear las más impresionantes aventuras que se pueden encontrar. Y todo eso por no hablar de las más de 600 pantallas que esta pareja ha sabido compactar en tan escasa cantidad de memoria. Lo dicho, una obra maestra que, mucho nos tememos, se tardará mucho en mejorar, siempre y cuando Ritman y Drummond no se pongan en marcha.



En este nuevo título, Max luchará contra Krond para que triunfe el rock and roll.



J.C. MAYERICK

MONSTER MAX (TM)
(C) 1994 RARE LTD.
LICENSED TO
TITUS SOFTWARE
BY RARE COIN-IT
TOYS AND GAMES INC.
MONSTER MAX IS A
TRADEMARK OF
RARE LTD.
LICENSED BY NINTENDO

TITUS
(RARE)
MEGAS ◆ 2
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 28
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Técnica filmation y una definición asombrosa.
▲ Más de 600 pantallas es una razón de peso.



MUSICA

▲ Innumerables melodías en cada situación.
▲ El tema central es muy pegadizo y genial.



SONIDO FX

▲ Cada acción tiene su propio efecto de sonido.
▲ Todos ellos creados con una exquisitez increíble.



JUGABILIDAD

▲ 27 misiones y un nivel final impresionante.
▲ El control del protagonista es sorprendente.



GLOBAL 96

Si disfrutaste con las obras maestras de Jon Ritman y Bernie Drummond, poco podemos hablarte sobre este título. Tan sólo decirte que es increíble y que te mantendrá pegado a tu pequeña Game Boy durante semanas. Una obra maestra que no le puede faltar a nadie.

SALTA DE LA BUTACA

Y GANA UNA DE LAS 25 PELICULAS DE DRAGON, LA VIDA DE BRUCE LEE

El misterio, la vida, los amores, el mito...Bruce Lee fue un gran maestro de las artes marciales. Tú también lo puedes llegar a ser si consigues una de estas magníficas películas. Sólo tienes que recortar el cupón (no se admitirán fotocopias) y mandarlo relleno con tus datos antes del 30 de Noviembre a Ediciones Mensuales. Super Juegos. C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid. No te olvides poner en una esquina del sobre «Concurso DRAGON».

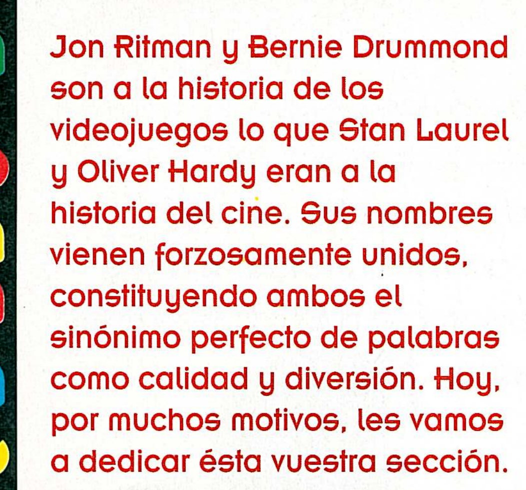
CIC

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

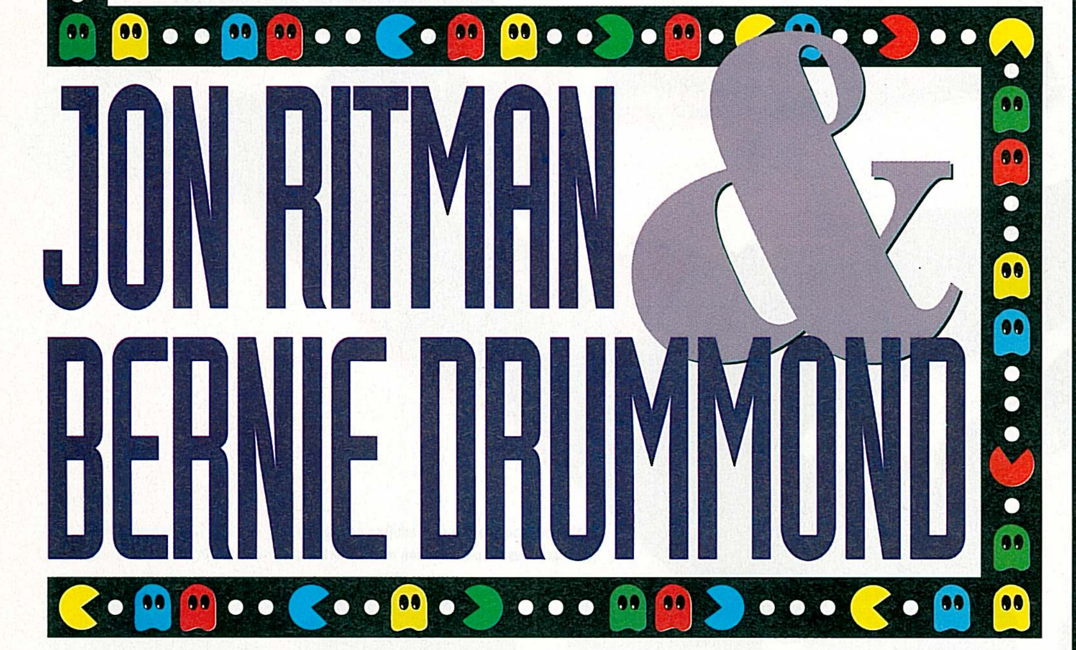
DRAGON

NOMBRE: .... APELLIDOS .... EDAD: .... TEL: ....

DIRECCION: .... POBLACION: .... PROVINCIA: .... C.P ....



Jon Ritman y Bernie Drummond son a la historia de los videojuegos lo que Stan Laurel y Oliver Hardy eran a la historia del cine. Sus nombres vienen forzosamente unidos, constituyendo ambos el sinónimo perfecto de palabras como calidad y diversión. Hoy, por muchos motivos, les vamos a dedicar ésta vuestra sección.



JON RITMAN & BERNIE DRUMMOND

Nada menos que diez años han pasado desde que **Jon Ritman** se embarcó en el primer proyecto de envergadura que llegaba a sus manos. Su nombre era MATCH DAY, título que aún hoy, sigue en la mente de muchos por los grandes momentos que nos hizo pasar. Pese a la simpleza de su desarrollo, este juego marcaría el comienzo de una era en la que los juegos dejarían de ser simples programas en Basic mal desarrollados.



Un año después llegaría lo continuación de MATCH DAY (ya con la colaboración de Drummond), un programa que incrementaba la velocidad de juego y que añadía la posibilidad de regular, tanto la fuerza de golpeo de la pelota, como el tipo de disparo a realizar (frontal o de tacón). Esta segunda parte fue convertida, posteriormente, al formato 128K. Algo más tarde aparecerían BATMAN (1986) y HEAD OVER HEELS (1987), juegos considerados como clásicos que sólo han encontrado un digno sucesor en su última producción, MONSTER MAX (revisado en este número), programado para ***Game Boy*** y con más de 600 pantallas diferentes. Tan solo anunciar que en próximas fechas aparecerá para ***Super Nintendo*** un título que debío aparecer hace ya muchos años para ***Spectrum*** (nunca llegó a ver la luz) y del que se pretende sea el mejor simulador de fútbol jamás creado: SOCCERAMA.

J.C.MAYERICK

JON RITMAN — BATMAN — BERNIE DRUMMOND
PLAY THE GAME
SELECT THE KEYS
ADJUST THE SOUND
CONTROL SENSITIVITY
PRESS ENTER TO SELECT OPTION
PRESS ANY KEY TO MOVE CURSOR

MATCH DAY • 1984 •

MATCH DAY 2 • 1985 •

BATMAN • 1986 •

HEAD OVER HEELS • 1987 •

MONSTER MAX • 1994 •

BATMAN

COMPAÑIA: Ocean · PAIS: Reino Unido
AÑO: 1986 · SOPORTE: Spectrum

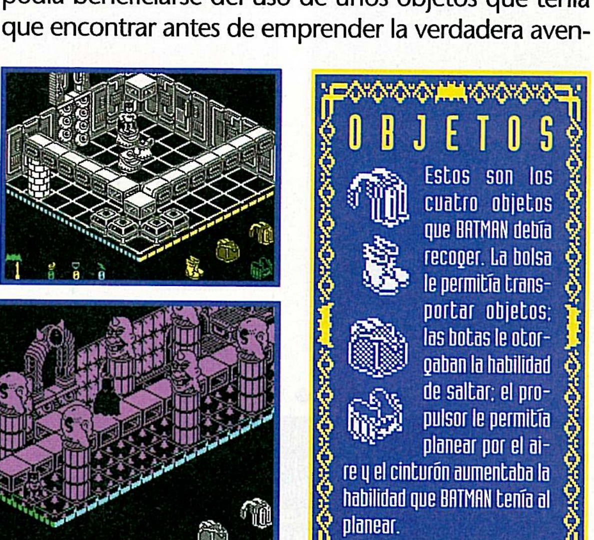
PARTE 1

Para afrontar la aventura con garantías, Batman debía recoger cuatro objetos con los que podía desarrollar algunas de sus habilidades. Son pocas pantallas, pero muy complicadas.

Cuando **BATMAN** fue lanzado al mercado europeo pocos podían imaginar que su sistema *filmatión* llegaría a ser más alabado que el de la propia **Ultimate**. Con unos gráficos perfectamente definidos y una ambientación realmente magistral, **BATMAN** debía adentrarse en un irrisorio mundo tridimensional para localizar las siete piezas de su malogrado *Batmóvil*. Pese a no contar con la ayuda de **Robin**, **BATMAN** podía beneficiarse del uso de unos objetos que tenía que encontrar antes de emprender la verdadera aventura que le había sido encomendada. La inclusión de interruptores, armas y nuevos tipos de plataformas aportaban un toque de variedad a un sistema de juego que no se caracterizaba precisamente por este aspecto. Además, el tamaño de la estancia no se reducía ya al límite de la pantalla, en esta ocasión los escenarios podían tener una dimension variable que otorgaban un encanto especial al juego. Con todo esto se consiguió revitalizar un sistema de juego que **Ultimate** comenzaba a explotar hasta la saciedad.

BATMOVIL

Al inicio del juego se nos muestra el aspecto de las siete piezas correspondientes al Batmóvil que debemos buscar. Ten cuidado porque se camuflan practicamente a la perfección.



OBJETOS

Estos son los cuatro objetos que BATMAN debía recoger. La bolsa le permitía transportar objetos; las botas le otorgaban la habilidad de saltar; el propulsor le permitía planear por el aire y el cinturón aumentaba la habilidad que BATMAN tenía al planear.



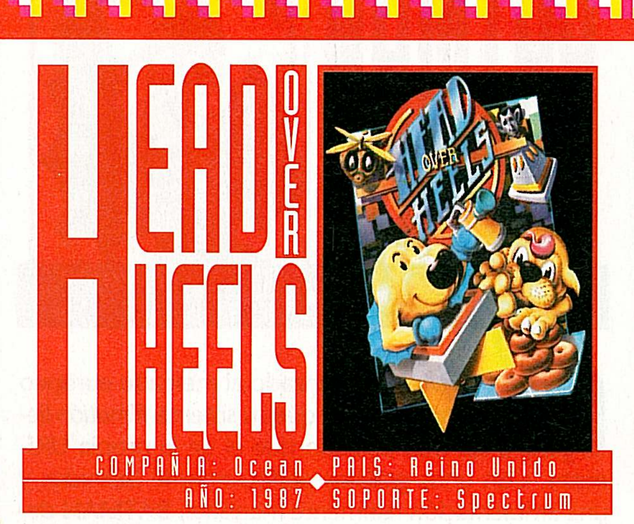
PARTE 2

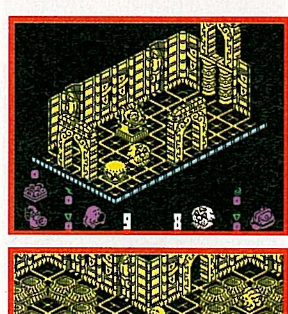
En esta segunda parte del juego, BATMAN debía ir en busca de las siete piezas en que había quedado dividido su preciado Batmóvil. Aquí es, en realidad, donde comenzaba la aventura.

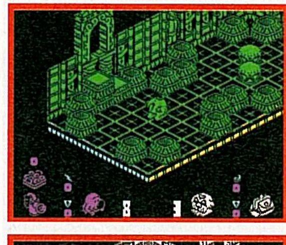


Si deseas recordar algún título en especial (sea el formato que sea) o simplemente aportar algún dato de interés, escribe a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12 - 28009 Madrid - SECCION RETROVIEWS

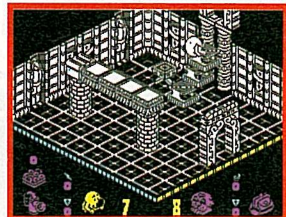


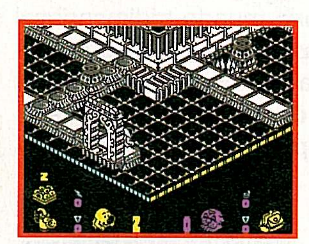


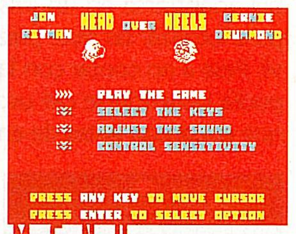












MENU

En esta pantalla podemos ver la forma de los menús que Jon y Bernie inluían en todas sus producciones.

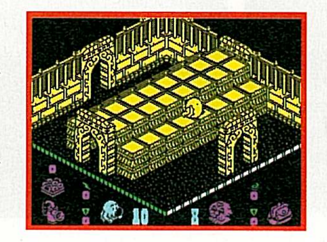


HEAD OVER HEELS perfeccionaba el desarrollo de una obra maestra como BATMAN. En esta ocasión, el jugador podía manejar a dos personajes distintos que permitían ser tratados por separado o bien como uno solo (cuando las circunstancias lo permitían). Cada uno poseía, además, unas características propias con las que el otro no contaba, de ahí la importancia de compartir el trabajo entre ambos personajes. Por otro lado, el mapeado se había incrementado considerablemente, llegando a cifras que ya se contabilizaban por centenas de pantallas, lo que redundó en que la calidad de los gráficos disminuyese ligeramente con respecto a su predecesor. Con todo, se consiguió que esta continuación superase en calidad y jugabilidad al genial **Batman**, logrando un éxito que le llevaría a nuevos y mejores soportes.



OBJETOS HEAD

Head era tremendamente hábil, destacando especialmente por su potente salto, que le permitía franquear obstáculos que Heels jamás podría sortear. Con la ayuda de la trompeta (y de una buena bandeja de rosquillas), Head podía inmovilizar a sus enemigos, atorgándole el tiempo necesario para realizar la acción que en ese momento resultase conveniente.





MUNDOS

En este juego se nos encomendaba la recuperación de la corona de cinco mundos controlados por el tirano imperio de Blacktooth. Para conseguirlo contábamos con la ayuda de un extraño ser enviado desde el planeta Freedom llamado HEAD OVER HEELS. Este ser poseía la peculiar cualidad de dividirse en dos partes.





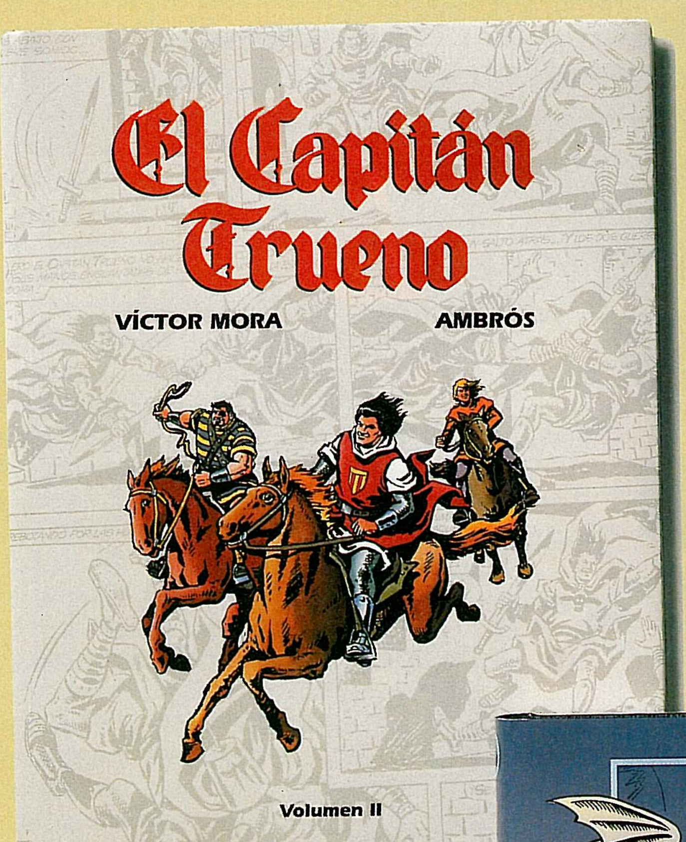
Heels, curiosamente, poseía un salto realmente pobre e incontrolable, por lo que se optó por regalarle a él la posibilidad de transportar objetos de un lugar a otro con la ayuda del maletín. Al igual que Head, Heels debía encontrar este objeto si de verdad quería reunirse con su compañero y, de esta forma, afrontar la aventura como esta se merecía: en equipo.



TRES OBRAS CLÁSICAS DEL CÓMIC QUE HACEN HISTORIA

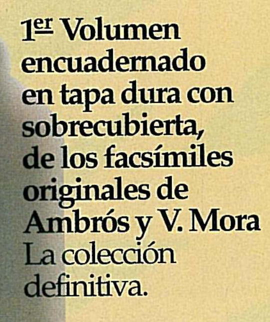
3 volúmenes encuadernados en tapa dura con sobrecubierta.
Recopilación americana de la edición original.

2.500 P.V.P.



2 volúmenes encuadernados en tapa dura con sobrecubierta.
Recopilación de todas las aventuras cortas de Ambrós.

2.250 P.V.P.



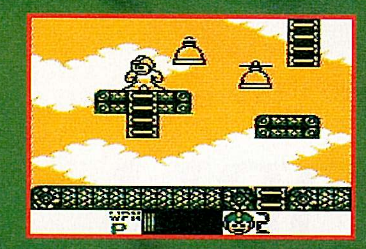
1er Volumen encuadernado en tapa dura con sobrecubierta, de los facsímiles originales de Ambrós y V. Mora
La colección definitiva.

2.750 P.V.P.

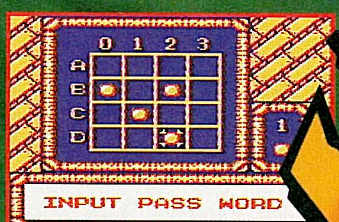


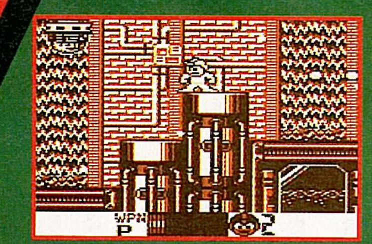
DEPT. PUBLICIDAD/EDICIONES B

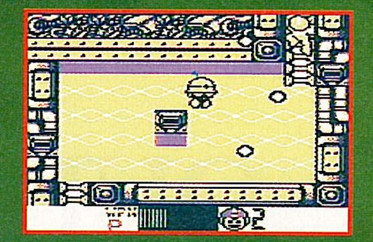
MEGA MAN III



PASSWORDS







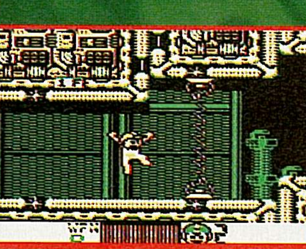
ACERO DE LEY

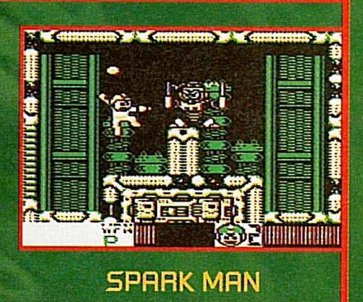
La enésima parte del ya popularísimo MEGA MAN hace acto de presencia en nuestro país con un considerable retraso de dos años. Una espera que, para los amantes del género, nunca ha supuesto problema alguno.



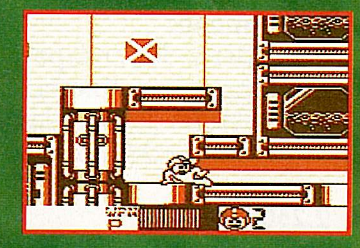
La saga MEGA MAN es, por méritos propios, una de esas series que merece entrar con letras de oro en las páginas más brillantes de la historia del videojuego. Al igual que Mario y compañía, el personaje de **Capcom** ha conseguido conquistar el corazón de los muchos y afortunados usuarios de **Nintendo** que viven en este país. El secreto de su éxito no está muy claro para todo el mundo. El carisma del protagonista no es equiparable al de otras estrellas del firmamento consolero, pero el buen trabajo llevado a cabo en todos sus títulos representa la alternativa más clara a los clásicos juegos de plataformas. Estamos de acuerdo en que ME-

SPARK WORLD

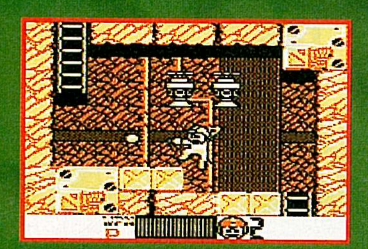
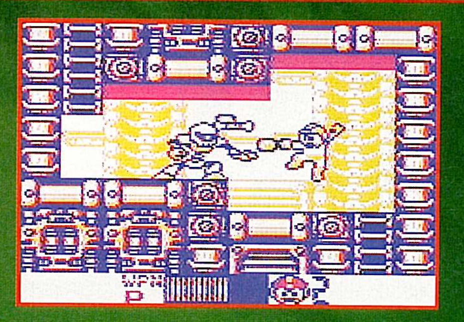
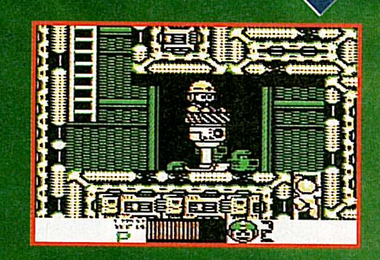




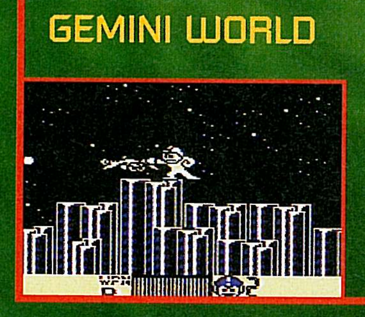
SPARK MAN





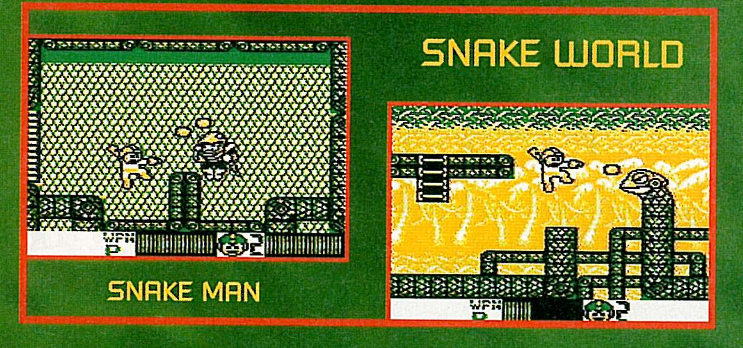




GEMINI WORLD



GEMINI MAN

SNAKE WORLD

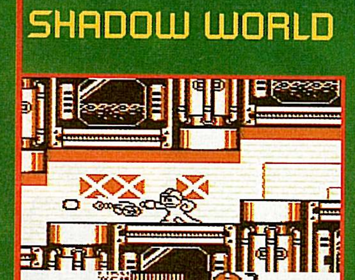
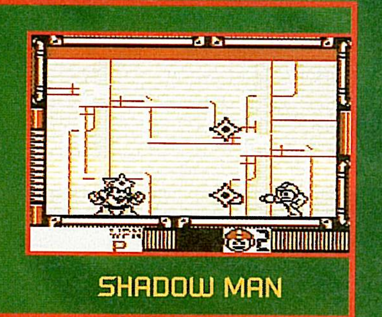

SNAKE MAN

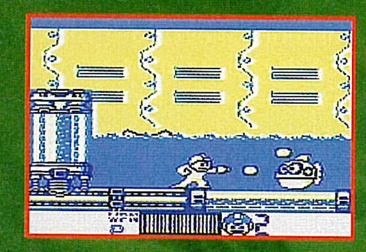
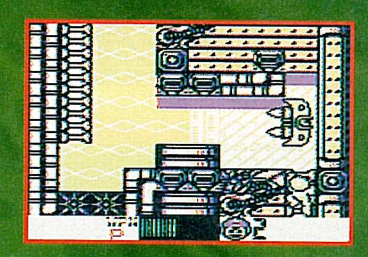
GA Man III es un lanzamiento más de plataformas, pero su concepción, así como su jugabilidad, le permiten alcanzar el liderato de un sector que, por falta de ideas, comienza a perder la gracia que en su día le otorgaron sus verdaderos padres (léase MANIC MINER y JET SET WILLY).

MEGA MAN III regresa a la ***Game Boy*** con ocho niveles en los que nos enfrentaremos, una vez más, a los ya conocidos Dr. Wily y compañía. Sus secueaces, en esta ocasión, alcanzan la escalofriante cifra de ocho, desde Spark Man hasta Dust Man, pasando por Gemini Man, Snake Man, Shadow Man, Dive Man, Skull Man y Drill Man. Todos ellos disponen de su correspondiente ejercito de personajes malintencionados, cuyo único objetivo será acabar con nuestro bienaventurado hombre de acero.

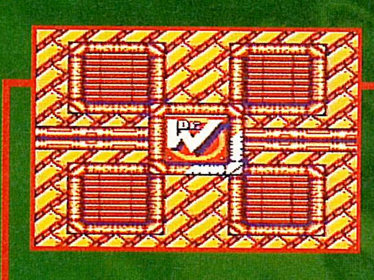
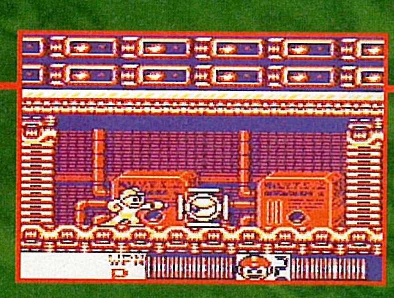
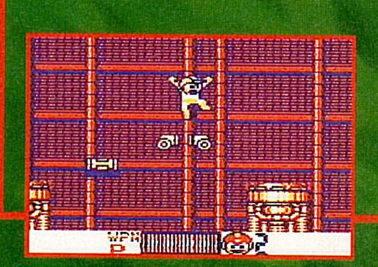
La calidad del juego, dejando de lado el inevitable *flickering* (tan famoso como el mismísimo Mega Man), rebosa calidad por los cuatro costados, destcando en el increíble número de adversarios que llegaremos a encontrar a lo largo del juego. Algunos de estos rivales poseen unas dimensio-

SHADOW WORLD

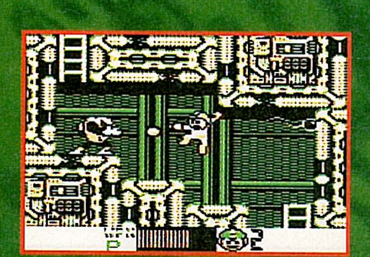


SHADOW MAN

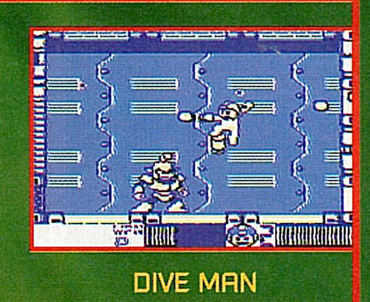
DR. WILY 1

El Dr. Wily aparecerá por primera vez, tras acabar con los cuatro enemigos iniciales, en el interior de un extraño y veloz artefacto. Deberemos contrarrestar este mecanismo con la ayuda de unos magníficos reflejos y, sobre todo, con unos nervios de acero.

DIVE WORLD

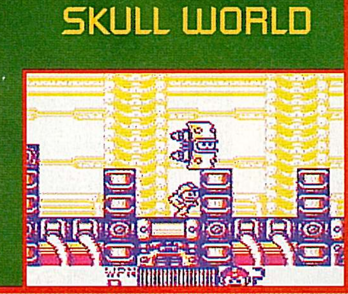


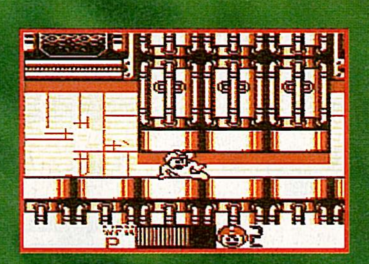
DIVE MAN



SKULL MAN

SKULL WORLD



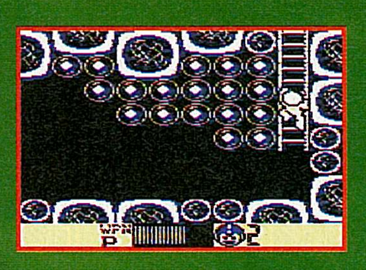


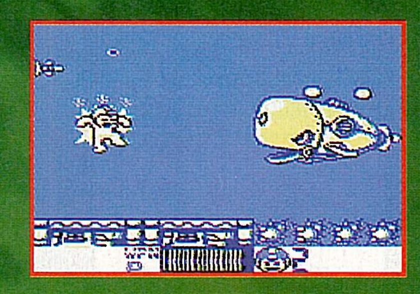
'CASTILLO DEL Dr. WILY

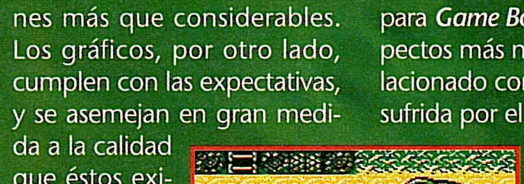


CONTINUAR





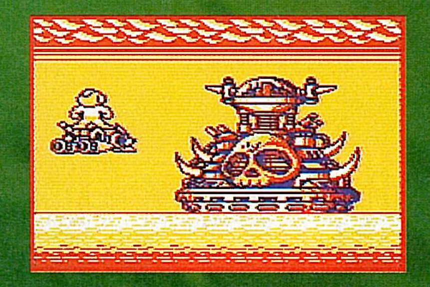


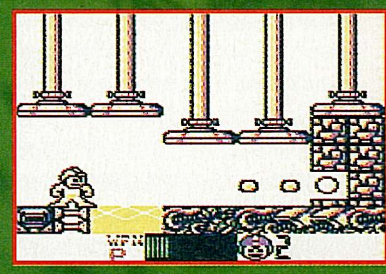


nes más que considerables. Los gráficos, por otro lado, cumplen con las expectativas, y se asemejan en gran medida a la calidad que éstos exibian en las distintas partes producidas para *NES* sobre este mismo personaje. Si además hacemos uso del genial *Super Game Boy* de **Nintendo**, nos dará la impresión de estar jugando más con una versión para los ocho bits de la compañía japonesa que para *Game Boy*. Uno de los aspectos más negativos es el relacionado con la ralentización sufrida por el juego cuando la cifra de sprites en pantalla es superior al número que la consola puede mover con rapidez. Tal lentitud, unido al *flickering* que afectará a toda la pantalla, consigue que nuestro personaje se convierta, durante unos instantes, en un inmanejable amasijo de pixels parpadeantes, arrojándonos

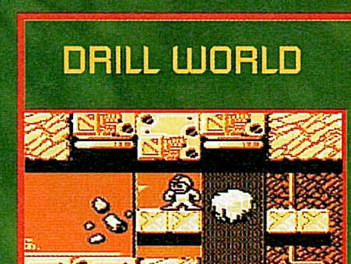


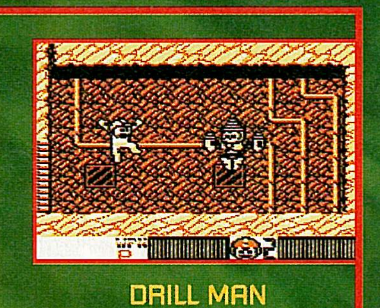






DRILL WORLD



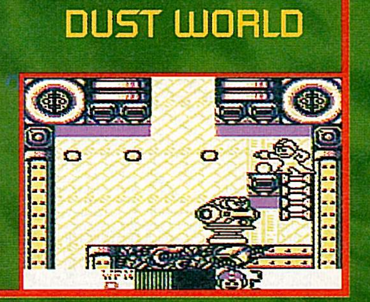


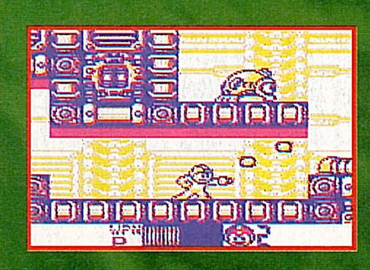
DRILL MAN

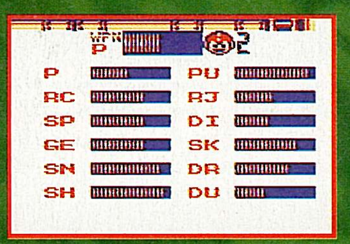


DUST MAN

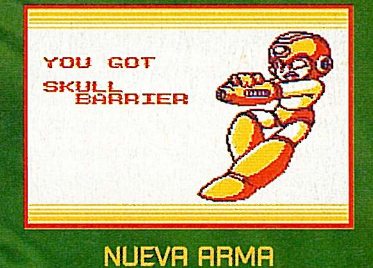
DUST WORLD



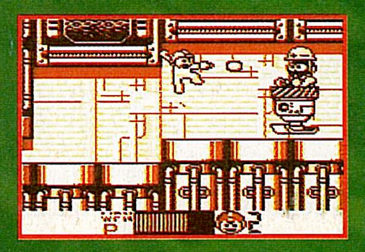




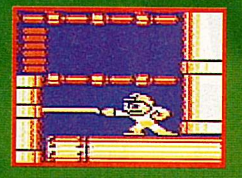
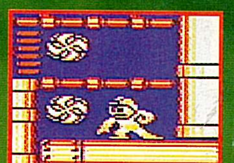
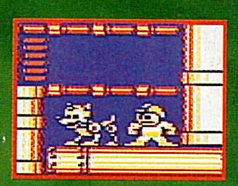
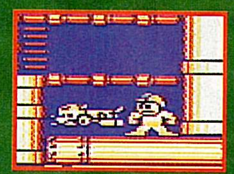
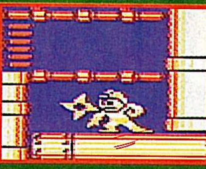
ARMAS

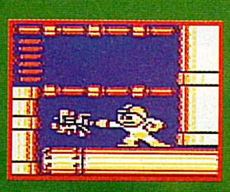


NUEVA ARMA



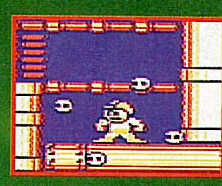
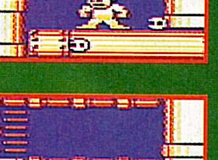


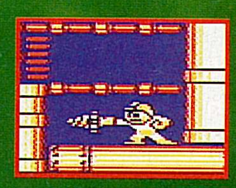
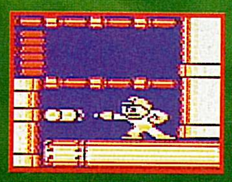








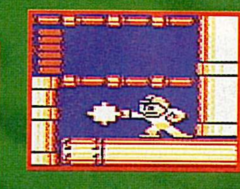
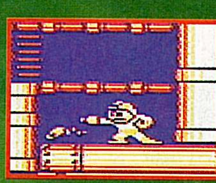
ARMAS

Hasta un total de 12 armas podrá utilizar Mega Man. Los cañones laser y las transformaciones de Rush, en forma de perro o platillo volante, nos ayudarán a superar determinadas zonas del mapeado que, de otra forma, resultarían imposibles de franquear.

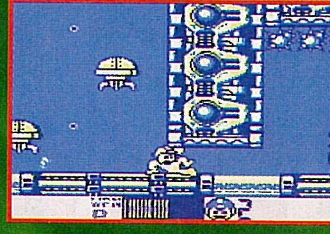



CONVENCIONAL

sin ningún tipo de remedio a la perdida de una de nuestras preciadas vidas.

La dificultad, otro de los aspectos negativos, llega hasta cotas realmente demenciales, obligándonos a abandonar la aventura en más de una ocasió, con un terrible y molesto dolor de cabeza. Sin control, este hecho nos puede llevar a aborrecer el programa, aunque, por norma general, volveremos a intentarlo una vez más. Y es en este dato, precisamente, donde encontramos la grandeza de este cartucho: una jugabilidad que, pese a todos los inconvenientes mencionados, alcanza niveles realmente exagerados.

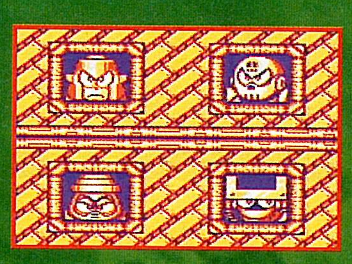


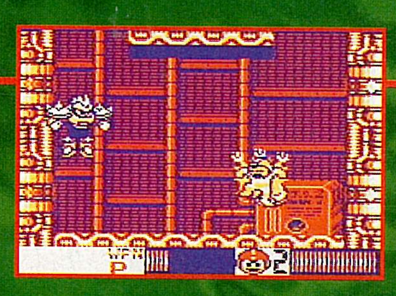
MEGA MAN III mantiene el mismo nivel mostrado por las anteriores entregas de la saga. En definitiva, un título que no podemos dejar de recomendar a los no iniciados. Al resto, poco debemos decirle.

J.C.MAYERICK

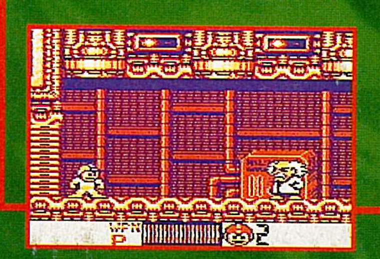
ENEMIGOS

En total los adversarios son ocho. En un principio nos enfrentaremos a Spak Man, Gemini Man, Snake Man y Shadow Man, para después enfrentarnos a los restantes y temibles Dive Man, Skull Man, Drill Man y Dust Man.



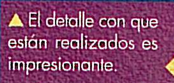
DR. WILY 2



La segunda y ¿última? aparición del Dr. Wily vendrá en forma de robot impertinente. Acabar con él es una tarea realmente complicada que, en el mejor de los casos, nos llevará algo más de una hora. Por supuesto, mientras tanto disfrutaremos de la correspondiente experiencia a los mandos de Mega Man.



NINTENDO	
(CAPCOM)	
MEGAS	2
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	8
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO



GRAFICOS 84

▲ El detalle con que están realizados es impresionante.

▲ El gran número de gráficos es realmente meritorio.



MUSICA 86

▲ Ocho niveles con partituras propias dan variedad.

▼ La calidad en este apartado no es excesivamente alta.



SONIDO FX 79

▲ Los efectos de explosión están bien elaborados.

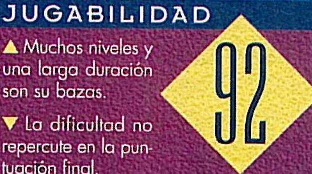
▼ No necesita más de lo visto en anteriores entregas.



JUGABILIDAD 92

▲ Muchos niveles y una larga duración son sus bazas.

▼ La dificultad no repercute en la puntuación final.



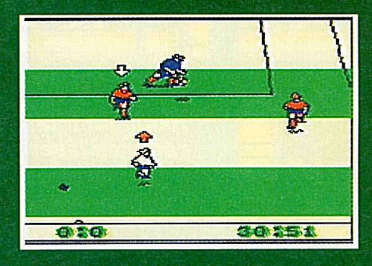
GLOBAL 88



Consideran do que es el mismo juego de siempre, poco o nada debemos comentar. Los nuevos niveles sacian el hambre que los fanáticos de esta saga habían acumulado. Su realización sigue manteniendo determinadas lagunas que ya forman parte de la propia historia de MEGA MAN.

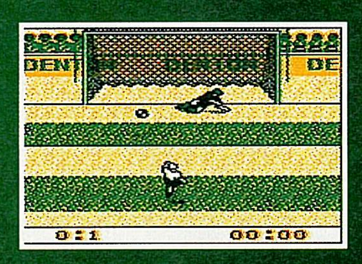
CANDIDATO AL TITULO





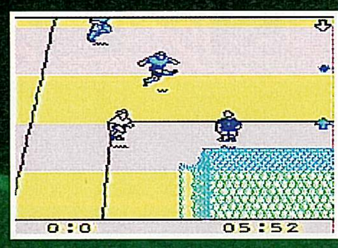
El fútbol vuelve a Game Boy en un cartucho que puede considerarse como una conversión del célebre ULTIMATE SOCCER, el título estrella de Elite en las consolas Sega, también conocido como STRIKER en los 16 bits de Nintendo.

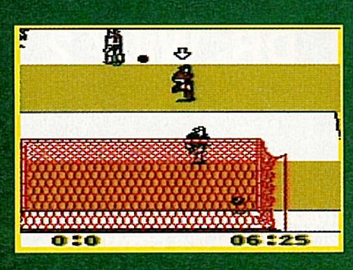
Como ocurre en la mayoría de los deportes, son muchos los simuladores de fútbol aparecidos en los mercados internacionales. Sin embargo, y hasta estos momentos, sólo cuatro han llegado a España para la pequeña *Game Boy*. NINTENDO WORLD CUP de Tecmo y KICK OFF de Anco fueron los dos primeros títulos y únicos disponibles hasta este mismo año. La cita mundialista en Estados Unidos fue el valioso pretexto que utilizó WORLD CUP USA´94 para revolucionar todo lo visto hasta el momento en la pequeña de Nintendo. Con el mundial ya en el recuerdo, nuestras ansias futbolero-lúdicas se dirigen primordialmente a la próxima aparición del magistral SENSIBLE SOCCER y como no, al SOCCER de Elite, un excepcional cartucho que tenemos precisamente entre manos. SOCCER ha sido creado por Elite, aunque ya es conocido como ULTI-



COPA



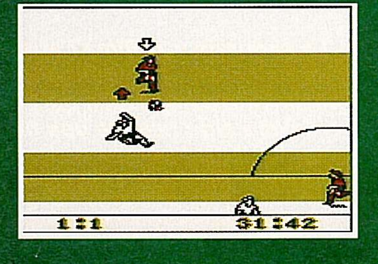




Ya era hora de que los usuarios de Game Boy podamos disponer de más simuladores en el catálogo.

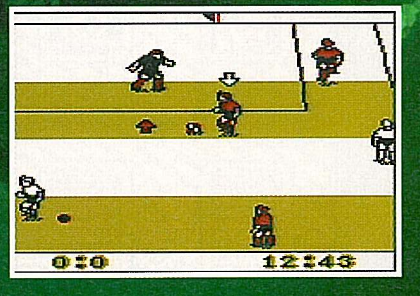
ESTRATEGIA

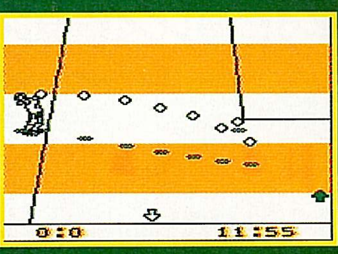




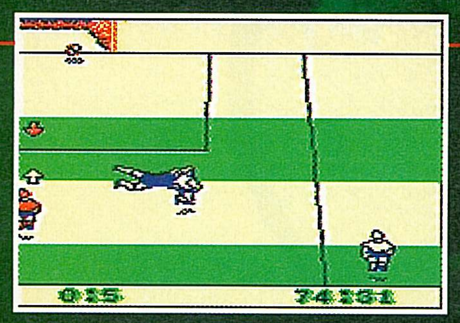
CAMPEON

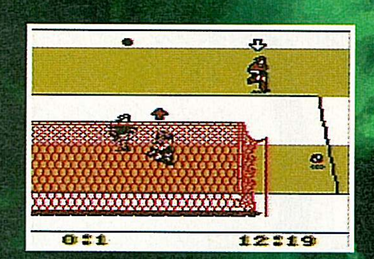


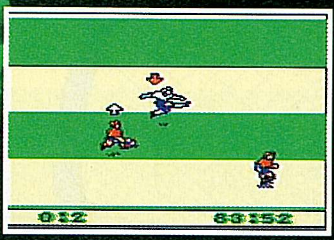




Al igual que en otros juegos de Elite, las líneas de puntos marcarán la trayectoria.









JUGADORES



MUNDIAL

NINTENDO
ELITE
MEGAS ◆ 2
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 4
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

MATE SOCCER en sus versiones para todas las consolas Sega, exceptuando *Mega CD*. Este hecho no es puramente anecdótico, ya que en el cartucho para *Game Boy* se utiliza la misma perspectiva vertical y sobre todo el *scroll* que caracterizaba al mencionado título. Si además tenemos en cuenta que los menús son similares, se puede considerar a SOCCER como la conversión a *Game Boy* del ULTIMATE SOCCER. El programa incluye 24 selecciones que pueden disputar competiciones a modo de liga, copa o participar en un campeonato del mundo ficticio en el que las selecciones y formación de los grupos no coinciden en absoluto con el último mundial. Las opciones incluidas son bastante numerosas, y aunque no alcanzan las aparecidas en WORLD CUP USA´94, son más que suficientes para cumplir con creces el objetivo del juego. Entre éstas hay que destacar las relativas al control de los porteros, o las posibilidades estratégicas que permiten seleccionar a jugadores, o variar la formación o estilo de juego. También hay que reseñar que es la primera vez que los penaltis aparecen en una perspectiva vertical. En conjunto se trata del mejor juego de fútbol para *Game Boy*, a la espera de lo que SENSIBLE SOCCER sea capaz de realizar.

JAVIER ITURRIOZ

GRAFICOS

▲ Magnífico scroll, similar al utilizado en STRIKER.

▼ Rápidos desplazamientos de balón y jugadores.



MUSICA



SONIDO FX



▲ El ambiente en las gradas está muy conseguido.

▲ El género futbolístico no permite esmerarse mucho.

83

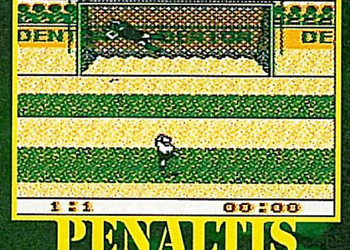
JUGABILIDAD



▲ Perfecta identificación del jugador controlado.

▲ Permite variaciones estratégicas muy interesantes.

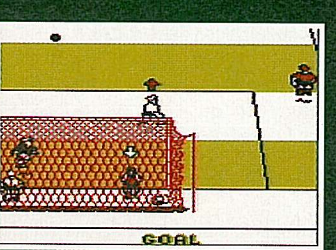


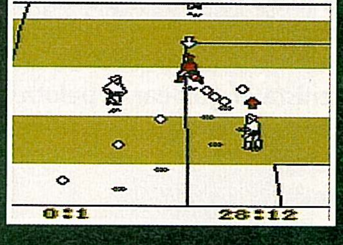




PENALTIS





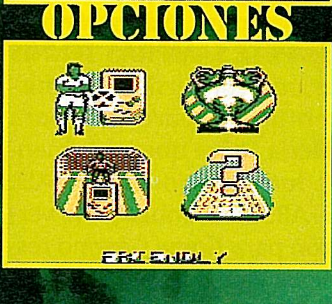


LIGA





OPCIONES







PETE SAMPRAS TENNIS

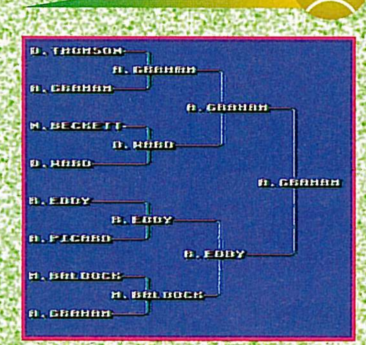




El tenis vuelve a la portátil de Sega después de un largo periodo de ausencia con un cartucho en el que Codemasters demuestra ser una de las compañías con más imaginación y ganas de agradar de los últimos tiempos.

El primer antecedente en el deporte del tenis llegó a ***Game Gear*** hace dos años con WIMBLEDON, un simulador creado por **Sega** y que también apareció en ***Master System*** y ***Mega Drive***. La segunda aparición del deporte de la raqueta llegó de la mano de la misma compañía en un cartucho que contenía cuatro juegos entre los que se encontraba SMASH TENNIS. Este juego presentaba una extraña perspectiva de la cancha y a Sonic como juez de silla. Por supuesto, no tiene nada que ver con el reciente cartucho con

TORNEO



el mismo título creado por **Virgin** para ***Super Nintendo***. **PETE SAMPRAS TENNIS** es una conversión del mismo título aparecido para **Mega Drive** que inicialmente fue llamado TENNIS ALL STARS. Sin embargo, la versión para ***Game Gear*** no respeta las principales opciones del original, entre las que destacaba el original Crazy Tennis y la posibilidad de conectar dos mandos adicionales al propio cartucho. Esta última innovación ha sido sustituida en ***Game Gear*** por la opción, ya incluida en MICROMACHINES, de poder participar dos jugadores simultánemente con una sola consola. Esta modalidad, aunque original, no permite disfrutar del juego en su plenitud, ya que únicamente es posible controlar los raquetazos, pero no los movimientos de los jugadores. Por lo que respecta al desarrollo del juego, hay que destacar los rápidos movimientos de los jugadores y el suave scroll de la pista que permite conocer en todo momento la posición de un tenista al golpear la pelota. La variedad de golpes no es

DOBLES

REPETICION







CONTROL

FOR MANUAL SERVE PRESS 1 TO THROW AND AGAIN TO HIT
TO AUTOSERVE PRESS 2
TO RUN PRESS THE D.PAD IN A DIRECTION
PRESS 1 TO HIT THE BALL
PRESS 2 WHILE RUNNING TO DIVE
PRESS 2 WHILE NOT RUNNING TO LOB THE BALL



JUGADORES





CAMPO



ESTADISTICAS



VENCEDOR

CONGRATULATIONS! TOURNAMENT WINNER







A. GRAHAM

MODOS DE JUEGO

CHOOSE THE TYPE OF GAME TO PLAY

CAMPEONATO



PASSWORDS

ENTER PASSWORD

DOS JUGADORES EN UNO

CHOOSE NUMBER OF USER PLAYERS

1 PLAYER

2 PLAYERS ON 1 GEAR

El cartucho permite que dos jugadores participen simultaneamente con una sola consola. En este caso, únicamente es posible controlar los golpes pero no los movimientos de los tenistas, que los controlará la propia máquina.

PERSONALIZACION



muy amplia, aunque sí es posible lanzarse en plancha para salvar puntos que de otra manera sería imposible ejecutar. Además de elegir entre diferentes torneos celebrados a modo de eliminatoria, hay que destacar la modalidad de campeonato. En esta última es posible dar nombre a un tenista para disputar sucesivamente los diferentes torneos repartidos por toda la geografía mundial en tierra, hierba y superficie rápida. Los jugadores, tanto masculinos como femeninos, son ficticios a excepción de Pete Sampras, cuya foto aparece en una digitalización de escasas dimensiones. En conjunto se trata de un magnífico simulador, cuyo lanzamiento coincide con el mejor momento del tenis español a lo largo de toda su historia.

JAVIER ITURRIOZ

PETE SAMPRAS TENNIS

TOURNAMENT
WORLD TOUR
TUTORIAL

CODEMASTERS
CODEMASTERS
MEGAS ◆ 2
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 3
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO



GRAFICOS

▲ Rápidos movimientos de los jugadores.

▲ Suave scroll que permite observar toda la pista.

90

MUSICA

▲ La sintonía principal es muy animada.

▼ Monótona mientras se seleccionan las opciones.



SONIDO FX

▲ Perfectamente recogido el ambiente tenístico.

▼ Falta variedad en los efectos de sonido.



JUGABILIDAD

▲ La originalidad de dos jugadores en una consola.

▲ El dinamismo general en el desarrollo del juego.



GLOBAL 87

Codemasters vuelve a sorprender introduciendo la posibilidad de que dos jugadores participen simultáneamente en una consola. Aunque bien es verdad que el resultado de esta opción no es muy afortunado, hay que destacar que no enturbia para nada la jugabilidad general de todo el cartucho.

El lanzamiento del nuevo SUPER JUEGOS ha inundado de cartas nuestra redacción. Muchas de ellas corresponden a seres que, como vosotros, tenéis alguna que otra duda que no os deja vivir en paz. Con el afan de servicio al usuario que persigue esta sección, intentaré solucionarlas. Mandad vuestras cartas a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid. No os olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

Con la aparición de Mega Drive 32X, y con la Saturn en camino. ¿Cuál es el futuro del Mega CD? Después de un año en la calle, muy pocos juegos han alcanzado unos niveles de calidad sobresaliente (pocos han pasado del 90 en vuestras puntuaciones). ¿Quiere decir esto que se va a quedar en un mero apoyo del MEGA 32X, o realmente auguras algún futuro por sí solo a este soporte?

El futuro del Mega CD creo que pasa, ineludiblemente, por el Mega 32X. Es la mejor manera de prolongar su vida. No dudo que seguirán saliendo juegos, y muchos de ellos muy buenos, pero cuando más demostrará su utilidad es cuando comparta protagonismo con el periférico de 32 bits de Mega Drive. Pero también ocurre a la inversa, ya que sólo podrás exprimir al máximo el 32X, sobre todo en el apartado sonoro, si tienes el Mega CD.

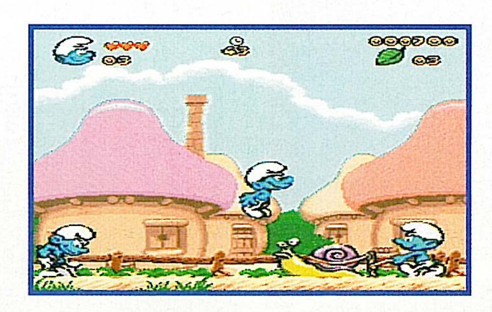


PITUFO NINTENDO

Tengo algunas dudas que quiero que por favor me contestes: 1- ¿Qué es un código de Action Replay?
2- ¿Qué juegos me recomiendas que no sean de lucha para mi **Super Nintendo**?
3- ¿Sacarán pronto KIRBY para **Super Nintendo**?, *¿cuánto costará?*
4- ¿Cuánto costará RANMA 1/2 IV?
5- ¿Han sacado ya LOS PITUFOS para **Super Nintendo**?, *¿cuánto costarán?*

José Luis Cantón, Pozo Alcón (Jaén)

Aquí tienes mis respuestas:
1- El Action Replay es un periférico que actúa sobre el cartucho para modificar alguno de sus parámetros. Puedes conseguir vidas infinitas, ir a la fase que desees o ser invencible. Sin duda, es el mejor amigo que puede encontrarse un profesional del videojuego.
2- No te pierdas por nada del mundo ni el SUPER METROID, ni STUNT RACE FX. En Diciembre tendrás el SECRET OF MANA.
3- Para el año que viene. Se llamará KIRBY TEE SHOT. Va de minigolf y rondará las ocho mil pesetas.
4- Todavía no está a la venta en versión PAL, pero no creo que baje de las once mil pesetas.
5- Sí, y es bastante bueno. Entre ocho y nueve mil pesetas.



TRUCOS MEGA DRIVE

Saludos. Tengo unas insignificantes dudillas que me gustaría resolver:
1) Recomiéndame un juego de plataformas, otro de aventuras, otro de lucha y otro deportivo para **Mega Drive**.
2) ¿Cuánto cuesta el Power Base Converter para **Mega Drive**?, *¿la calidad del juego será de 8 ó de 16 bits?*
3) ¿Existe algún libro sobre trucos de **Mega Drive** *y* **Game Gear**?

Laura Aida López Martín (CHUN LI 2), Madrid.

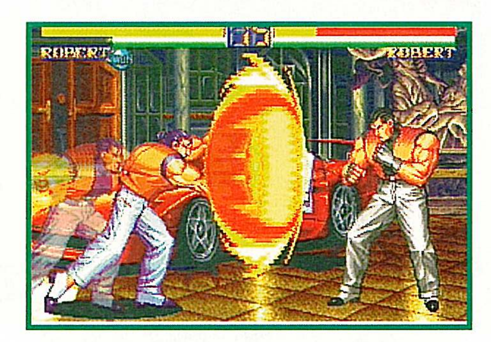
Una duda aparentemente insignificante puede ser para ti la más importante.
1) GUNSTAR HEROES, THE SWORD VERMILLION, SUPER STREET FIGHTER Y SENSIBLE SOCCER.
2) Unas seis mil pesetas. De 8 bits, por supuesto.
3) Sobre la consola *Mega Drive* tienes la serie de libros «LOS INCREIBLES SECRETOS DE LA MEGA DRIVE», que edita **Ediciones B** del **Grupo ZETA**.



DIRECTA

CON THE SCOPE

MASTER EN NEO GEO



Además de quitarte el trauma que debes tener por no saber como llegar a Geese Howard (ver WARP ZONE), te agradeceré que me contestes a las siguientes preguntas:
*1) ¿En que aspectos superará la **Neo Geo CD** a la consola?*
*2) ¿Habrá diferencias entre los juegos de **CD** y consola?*
3) ¿Los tiempos de lectura y las veces que durante el juego carga se pueden considerar lentos, normales o rápidos?
*4) ¿Por qué no se hacen constar en los comentarios de los juegos de **CD** la cantidad de megas que contienen?*
5) Por último, me gustaría un mayor número de artículos sobre sus juegos.

Francisco Javier Navarro, Molina de Segura (Murcia)

Agradezco mucho tu colaboración, y espero pagarte con mis respuestas:
1) La ventaja principal está en el precio de los juegos.
2) Las conversiones de arcade en ***CD*** saldrán dos meses después de que salga el programa en recreativa.
3) El lector de ***CD*** es de doble velocidad, y tiene una RAM de 56 megas. Además, no interrumpirá jamás el juego, sino que cargara entre fases o antes de los rounds en los juegos de lucha.
4) Lo podríamos hacer, pero creemos que la cifra puede desorientar al usuario.
5) Esta revista es la que dedica más páginas a esta consola.

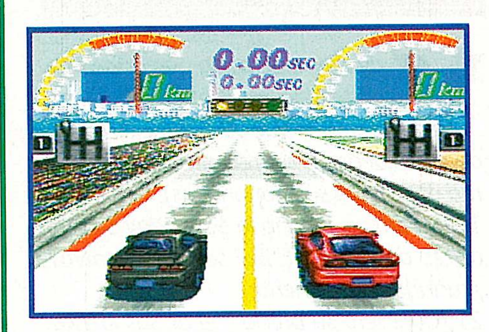
MINOXIDIL

Vaya remodelación que habéis hecho de la revista. Desde luego, ahora sí que sois la mejor revista de videojuegos y la más divertida (no como otras, que son soporíferas).
*1) ¿Saldrá en España la **Sony Play Station** antes de que THE ELF se quede calvo?, ¿cuándo exactamente?*
2) ¿Cuál será su precio y el de sus juegos?

Javier Fernández González, León.

Me alegra que reconozcas nuestro esfuerzo, aunque los meses que vienen tenemos preparadas unas cuantas sorpresas más:
1) En Japón sale en Navidad, aquí la tendremos entre primavera y verano. A THE ELF le ocurre como a mí, mientras tengamos manos y ojos para jugar a videojuegos, lo del pelo nos trae al fresco.
2) Me imagino que rondará las diez mil «cucas».

VA DE RALLIES



Saludos a toda la redacción de la mejor revista de videojuegos. Aquí van mis preguntas:
*1) Me he enterado de un juego de rallies para **Super Nintendo** llamado WORLD CHAMPIONSHIP RALLY. Al parecer tiene bastante que ver con RALLY de PC. ¿Qué tal es?*
2) ¿Hay alguna posibilidad de que llegue a España (vía PAL), ZERO 4 CHAMP R?, ¿es bueno?
3) ¿Por qué no ponéis una sección para que los lectores podamos opinar sobre diversos temas o juegos?
4) Me han comentado que en el fantástico PILOTWINGS hay una fase oculta. ¿Es cierto?.
*5) ¿Es verdad que **Super Nintendo** tiene un modo para mostrar más de 256 colores en pantalla?, ¿hay algún juego con 256 colores a la vez?*

Rafael Neira Marquez, Sevilla.





EL TERMOMETRO

CALIENTE:

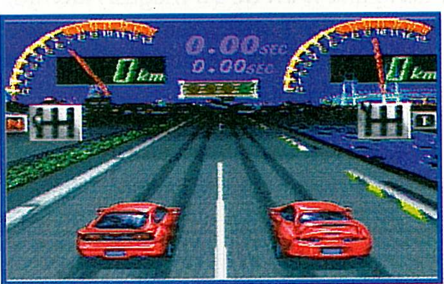
■ El éxito del número pasado de ésta vuestra revista SUPER JUEGOS.
■ La guerra de las distribuidoras de cara a la próxima campaña navideña.

TEMPLADO:

■ Los juegos de 8 bits que vienen en camino, muchos menos que otros años.

FRIO:

■ El desorbitado precio de otras revistas de videojuegos. Menos por más.
■ Exprimir el fenómeno de DRAGON BALL.



El único juego que conozco con ese nombre es la recreativa de **Gaelco**. Saldrá para las mejores consolas de **Sega**.
2) De momento no. Por cierto, fue número uno en ventas en Japón.
3) Cuando acabe la avalancha de lanzamientos de estos meses, introduciremos una sección de ese tipo.
4) Sí, pero es una fase de bonus.
5) Sí, hay un modo gráfico que permite mostrar en una pantalla estática hasta 2048 colores. Juegos como MR. NUTZ o JIM POWER lo hacen. No creo que en total pasen de la media docena.

ZELDA FOREVER

*Somos dos amigos de Valencia enfrentados por nuestras consolas (**Super Nintendo** y **Mega Drive**) pero unidos por vuestra revista.*
*1) Tengo el ZELDA de **Super Nintendo** y estoy desesperado con un cofre que me sigue y no puedo abrirlo. ¿Dónde está la llave?, ¿cómo se llega al monstruo del bosque Skeleton?*
2) STUNT RACE FX o VIRTUA RACING. ¿Qué tal es STREET RACER?
3) Cuando me acabe el ZELDA, ¿qué juego de rol me compro?
4) ¿Qué opinas del KICK OFF 3?

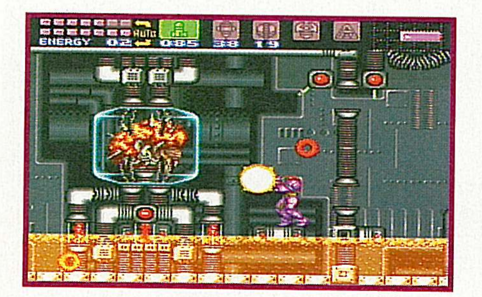
Carlos Doménech y Miguel Cuadros, Valencia.



Si el ZELDA es vuestro juego favorito, es que realmente sabéis lo que es bueno.
1) Lleva el cofre a un aldeano «que no tenía nada que decir», que estaba a la entrada del desierto del mundo de la luz. Evita las entradas que aparecen a la vista, sigue caminando en el bosque de Skeleton y encontrarás otras entradas al palacio que te llevarán al monstruo.
2) Son comparables hasta cierto punto, ya que tienen un espíritu de juego distinto. Personalmente me atrae más el VIRTUA RACING. STREET RACER es muy bueno, aunque inferior a los anteriores.
3) SECRET OF MANA, casi tan bueno como nuestro ZELDA.
4) Está bien, aunque como el EXCITE STAGE (SOCCER SHOOT-OUT) de **Capcom** no he visto otro juego de fútbol.

WARP ZONE

Ya no valen excusas. Rescata del baúl de los recuerdos aquel juego que enterraste por ser demasiado difícil, y déjame que le dé una segunda oportunidad. No pierdas las esperanza.



Ya tengo SUPER METROID, pero no elimino al jefe de Maridia. ¿Qué hago?

Nacho Palomino Pelotas, Madrid.

Ese enemigo es especialmente complicado por su resistencia. Sin embargo, tengo un truco infalible. Engancha el Grappling Beam a uno de los paneles eléctricos de las paredes. Cuando pase



el Dorigon, el jefe, se quedará electrocutado y morirá en breves segundos.



Me he comprado el DYNAMITE HEADDY, pero no he visto publicado ningún truco. ¿Sabes tú alguno?

Bruno Onofre Nillo, Melilla.

Tengo uno curioso, aunque no demasiado útil: en la pantalla del título pulsa START e ilumina la palabra OPTIONS. Ahora pulsa B, A, B, C, B y por último



START. Verás una pantalla verde con una parte de Headdy en ella. Cada vez que pulses DERECHA contemplarás una nue-



va animación de este peculiar héroe de la compañía **Sega.**



Estoy alucinando con el STUNT RACE FX, de todas formas, me gustaría conocer algún secreto. ¿Me puedes ayudar?

En la pantalla de selección de juego escoge Battle Trax. Elige el coche que quieras, pero no toques el mando del segundo jugador. Cuando comiences la carrera espera tres segundos. La computadora controlará a tu oponente.



Francisco Javier Navarro escribe para restregarnos por la cara lo inútiles que somos por no saber como llegar a Geese Howard. Tomad nota: cuando lleguéis al Final Stage debemos perder y grabar la partida. Seguidamente comienza desde ese punto y derrota al enemigo por dos victorias cero.

TOP 6 PARA SUPERJUEGOS

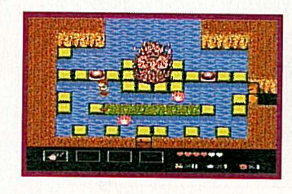


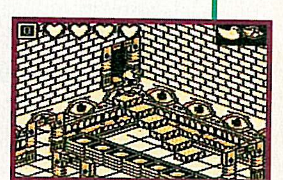


SUPERNINTENDO
EARTHWORM JIM

NES
STAR TROPICS

GAME BOY
MONSTER MAX







GAME GEAR
PETE SAMPRAS

MASTER SYSTEM
ASTERIX





MEGA DRIVE



PROBOTECTOR

La guarida del dragón

Llegaron tiempos de oscuridad. El mundo estaba privado de la luz. Y unas extrañas criaturas surgieron de la nada. Nadie sabía exactamente cómo, dónde, ni por qué surgieron. Posiblemente, porque las criaturas, al igual que los humanos y las plantas, deben existir en este mundo.



Los años pasaron. Un día algo cambió el desolado panorama. ¡Hágase la luz! Con este grito, la oscuridad abandonó estas tierras. Los monstruos débiles murieron intentando sobrevivir. El tiempo continuó su implacable avance y surgieron nuevas especies de animales y plantas, pero los monstruos se habían ocultado en las profundidades. Allí incrementaban pacientemente su numero, a la espera del momento propicio para volver.

Nuestra história empieza cuando se convierten en una amenaza después de regresar. Es la historia de un chico que quiere convertirse en guerrero. Sus poderes para hablar con los animales le convertirán en la única esperanza de estas



Soleil





En SOLEIL controlaremos a todos los animales del juego, que poseen características diversas.

malditas tierras.
Con esta aventura nos introducimos en el mundo de uno de los más espectaculares RPG que aparecerán este año, creado por la desconocida **Next Tech** (sospechamos que en este equipo de programación hay alguno de los grafistas de **ZELDA**). Este juego retoma el esquema clásico de los *Action-RPG*, en los que es mucho mas importante el elemento arcade que el de rol, aunque el argumento y los diálogos tienen gran importancia en el desarrollo del juego. Dos son las novedades principales que aporta este título, además de sus asombrosos y espectaculares aspectos sonoros y gráficos: probablemente estará traducido al castellano y también podremos manejar animales con distintas habilidades para llevar a término nuestra misión.













En la primera parte del juego hemos de convertirnos en guerreros y conseguir la espada del héroe. Con este fin tenemos que dirigirnos a la Escuela Militar y completar la tres pistas de entrenamiento para conseguir las distintas medallas. El principal problema será aprender a saltar. Sólo lo conseguiremos gracias a las sabias enseñanzas de un conejo que vive en las montañas. Una vez consigamos la espada, el rey nos nombrará caballero.
No seáis impacientes y esperad hasta Navidades para descubrir **SOLEIL**.

THE PUNISHER

Este nuevo título de la compañía Next Tech otorga una mayor trascendencia al elemento arcade que a los clásicos componentes de rol.



















A lo largo de los meses iremos destacando las novedades que vayan apareciendo en nuestro país en el campo de los juegos de rol de mesa o temáticos. En este numero comenzaremos con uno de los primeros y más famosos de los existentes en el mercado: DUNGEONS AND DRAGONS.

Dungeon & Dragons





Con este nombre se conoce a uno de los RPG imprescindibles para los aficionados, e ideal para los principiantes que siempre han tenido ganas de iniciarse en este fascinante mundo. Las reglas, distribuidas en un cómodo fichero son muy fáciles de aprender para cualquier neófito. En la caja se encuentra un mapa y los personajes que servirán para ambientar la partida y el módulo que utilizaremos para nuestra primera partida.

El Misterio de la Espada de Plata y La Grieta del Trueno

Estos son dos módulos introductorios para **DUNGEONS AND DRAGONS**, y tan sólo se necesitan las reglas básicas y un mínimo de dos jugadores para adentrarnos en estas apasionantes aventuras. En **EL MISTERIO DE LA ESPADA DE PLATA**, un tenebroso secreto aguarda en la pequeña y tenebrosa ciudad de Torlynn. Muchos aventureros han intentado desentrañarlo, pero hasta la fecha nadie ha sobrevivido. Solo los más intrépidos aventureros tienen alguna posibilidad de vencer a las hordas del mal, encarnadas en el perverso Keshute, un misterioso personaje que tiene en jaque a toda la región.

LA GRIETA DEL TRUENO ofrece un entorno histórico para aplicar a futuras aventuras, además de descripciones detalladas de los diversos personajes que participan en el juego. Próximamente os informaremos sobre nuevos RPG.

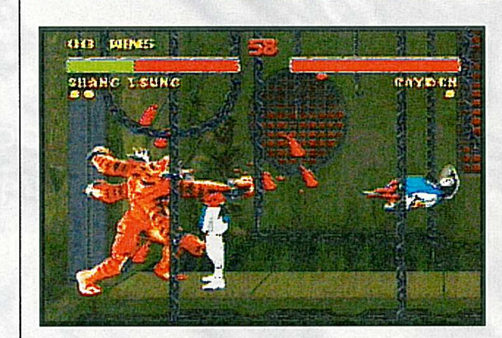


MORTAL KOMBAT II

Por fin os ofrecemos una guía completa recogiendo todos los movimientos de este sensacional MORTAL KOMBAT II para todos los formatos (excepto para Master System). De todas formas aún tenemos algunos truquillos guardados en la manga, y en el próximo número os sorprenderemos con nuevos secretos del más espectacular juego de lucha de todos los tiempos.



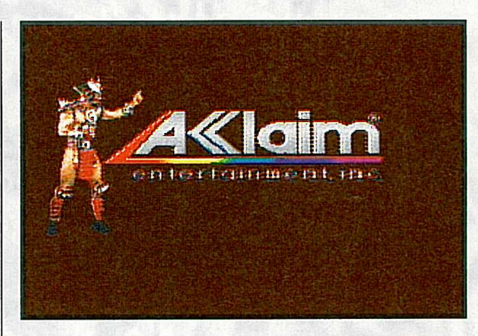
SUPER NINTENDO / MEGA DRIVE



■ KINTARO MORPHING ■



Como humillar al contrario partiéndole en dos, bajo la piel de Kintaro, ya está a vuestro alcance. Al empezar el segundo round, con Shang Tsung, apretad B y soltadlo unos segundos después de que aparezca FINISH HIM!



■ LA FURIA DE KINTARO ■

Encended la consola apretando L, R, y START en el segundo mando. Si el fondo es de color rojo, el truco habrá funcionado y veréis a Shao Kang lanzando improperios al logo de **Acclaim.** Además, Kintaro también estará muy enfurecido.



GAME GEAR

Para ejecutar todos los movimientos en *Game Gear*, sigue la guía de *Super NES* cambiando:

SNES	G.G.
B	I
Y	I
X	II
A	II

Excepto para los personajes:

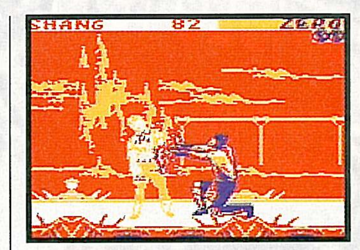
Liu Kang:
- Low fireball: abajo, adelante, I

Shang Tsung morphs:
- Jax: II 2 seg., abajo, derecha
- Kitana: II 2 seg., abajo
- Liu Kang: II 2 seg., izquierda
- Mileena: II 2 seg., arriba
- Reptile: II 2 seg., arriba, izquierda
- Scorpion: II 2 seg., abajo, izda.
- Sub-Zero: II 2 seg., derecha

GAME BOY

Para ejecutar los movimientos en *Game Boy* bastará con sustituir los botones de la guía de *Super NES*:

SNES	G.B.
B	B
Y	B
X	A
A	A



Los friendships son muy difíciles en está versión. Para pelear con Jade utilizad exclusivamente la patada baja (ABAJO, y atrás apretando la patada) en cualquier combate.

RAYDEN





SPECIAL MOVES

LIGHTNING:
SNES: ↓↓→→+B
MD: ↓↓→→+A

SUPER SHOCKER:
SNES: apretar Y
MD: apretar X

TELEPORT:
SNES: ↓↑
MD: ↓↑

BODY LAUNCH:
SNES: ←←→
MD: ←←→



FATALITIES

FATALITY 1:
SNES: A 5 sg pulsar rep. blk
MD: C 5 sg pulsar rep. blk

FATALITY 2:
SNES: apretar Y
MD: apretar X

BABALITY

SNES: ↓↓↑+X
MD: ↓↓↑+Z

FRIENDSHIP

SNES: ↓←→+X
MD: ↓←→+Z

PIT FATALITY

SNES: ↑↑+B
MD: ↑↑+A

BARAKA





SPECIAL MOVES

BLADE SWIPE:
SNES: ←+Y
MD: ←+X

DOUBLE KICK:
SNES: tap Y
MD: tap X

BLADE FURY:
SNES: ←←←+B
MD: ←←←+A

BLADE THROW:
SNES: ↓↓←←+Y
MD: →↓←+A



FATALITIES

FATALITY 1:
SNES: ←←←+Y
MD: ←←←+X

FATALITY 2:
SNES: ←→↓→+B
MD: ←→↓→+A

BABALITY

SNES: →→→+X
MD: →→→+Z

FRIENDSHIP

SNES: ↑↑→→+X
MD: ↑↑→→+Z

PIT FATALITY

SNES: →→↓+X
MD: →→↓+Z

KUNG LAO





SPECIAL MOVES

ENERGY SPIN:
SNES: ↑↑+A
MD: ↑↑+C

MID-AIR KICK:
SNES: ↓+X
MD: ↓+Z

HAT THROW:
SNES: ←→+B
MD: ←→+A

TELEPORT:
SNES: ↓↑
MD: ↓↑



FATALITIES

FATALITY 1:
SNES: →→→+A
MD: →→→+C

FATALITY 2:
SNES: apretar B ←←→
MD: apretar A ←←→

BABALITY

SNES: ←←→→+X
MD: ←←→→+Z

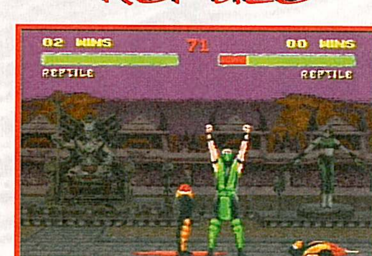
FRIENDSHIP

SNES: ←←←↓+X
MD: ←←←↓+Z

PIT FATALITY

SNES: →→→+Y
MD: →→→+X

REPTILE





SPECIAL MOVES

SPIT ACID:
SNES: →→+Y
MD: →→+X

SLIDE:
SNES: ← block + B+ A
MD: ← Z + C

FORCE GLOBE:
SNES: ←← + Y+ B
MD: ←← + X+ A

INVISIBILITY:
SNES: block ↑↑↓ + Y
MD: block ↑↑↓ + Y



FATALITIES

FATALITY 1:
SNES: →→↓ +X
MD: →→↓ +Z

FATALITY 2:
SNES: ←←↓ +B
MD: ←←↓ +A

BABALITY

SNES: ↓←← +A
MD: ↓←← +C

FRIENDSHIP

SNES: ←←↓+A
MD: ←←↓+C

PIT FATALITY

SNES: block ↓↓↑↓
MD: block ↓↓↑↓



KITANA



SPECIAL MOVES

FAN SWIPE:
SNES: ← + Y
MD: ← + X

FAN THROW:
SNES: →→ + Y+ B
MD: →→ + X+ A

FAN LIFT:
SNES: ←←←+ Y
MD: ←←←+ X

FORCE PUNCH:
SNES: →↓←+ Y
MD: →↓←+ X



FATALITIES

FATALITY 1:
SNES: apretar A →→↓→
MD: apretar C →→↓→

FATALITY 2:
SNES: blk blkblk + X
MD: blk blkblk + Z

BABALITY

SNES: ↓↓↓ + A
MD: ↓↓↓ + C

FRIENDSHIP

SNES: ↓↓↓↑+ A
MD: ↓↓↓↑+ C

PIT FATALITY

SNES: →↓→+ X
MD: →↓→+ Z

SCORPION





SPECIAL MOVES

SPEAR:
SNES: ←←+ B
MD: ←←+ A

TELEPORT PUNCH:
SNES: ↓↓←←+ Y
MD: ↓↓←←+ X

SCISSOR KICK:
SNES: ↓←+ A
MD: ↓←+ C

AIR THROW:
SNES: block en el aire
MD: block en el aire



FATALITIES

FATALITY 1
SNES: apretar blk↑↑+ Y
MD: apretar blk↑↑+ X

FATALITY 2:
SNES: apretar Y ↓→→→
MD: apretar X ↓→→→

BABALITY

SNES: ↓←←+ X
MD: ↓←←+ Z

FRIENDSHIP

SNES: ←←↓+ A
MD: ←←↓+ C

PIT FATALITY

SNES: ↓→→+ block
MD: ↓→→+ block

LIU KANG





SPECIAL MOVES

HIGH FIREBALL:
SNES: →→+ Y
MD: →→+ X

LOW FIREBALL:
SNES: →→+ B
MD: →→+ A

FLYING KICK:
SNES: →→+ X
MD: →→+ Z

BYCICLE KICK:
SNES: apretar A
MD: apretar C

FATALITIES

FATALITY 1:
SNES: ←↓→↑←
MD: ←↓→↑←

FATALITY 2:
SNES: ↓→←←+ X
MD: ↓→←←+ Z

BABALITY

SNES: ↓↓→←+ A
MD: ↓↓→←+ C

FRIENDSHIP

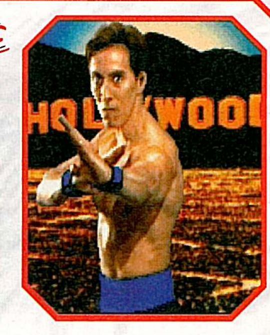
SNES: →←←←+ A
MD: →←←←+ C

PIT FATALITY

SNES: ↓←→→ + A
MD: ↓←→→ + C

JOHNNY CAGE





SPECIAL MOVES

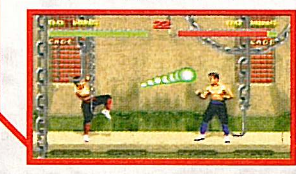
SHADOW KICK:
SNES: ←→ + A
MD: ←→ + C

UPPERCUT:
SNES: ←↓← + Y
MD: ←↓← + X

LOW FIREBALL:
SNES: ↓↓→→ + B
MD: ↓↓→→ + A

HIGH FIREBALL:
SNES: ↓↓←← + Y
MD: ↓↓←← + X

LOW BLOW:
SNES block + B
MD: block + A



FATALITIES

FATALITY 1:
SNES: ←←← + Y
MD: ←←← + X

FATALITY 2:
SNES: ↓↓→→ + B
MD: ↓↓→→ + A

BABALITY

SNES: ←←← + X
MD: ←←← + Z

FRIENDSHIP

SNES: ↓↓↓↓ + X
MD: ↓↓↓↓ + Z

PIT FATALITY

SNES: ↓↓↓ + X
MD: ↓↓↓ + Z



SHANG TSUNG



SPECIAL MOVES

1 FIREBALL:
- SNES: ←←+ Y
- MD: ←←+ X

2 FIREBALL:
- SNES: ←←→+ Y
- MD: ←←→+ X

3 FIREBALL:
- SNES: ←←→→+ Y
- MD: ←←→→+ X

MORPHING

KUNG LAO:
- SNES: ←↓← + X
- MD: ←↓← + Z

LIU KANG:
- SNES: ←→→ + blk
- MD: ←→→ + blk

JOHNNY CAGE:
- SNES: ←←↓ + B
- MD: ←←↓ + A

KITANA:
- SNES: 3 X blk
- MD: 3 X blk

JAX:
- SNES: ↓→← + X
- MD: ↓→← + Z

RAYDEN:
- SNES: ↓←→ + A
- MD: ↓←→ + C

BARAKA:
- SNES: ↓↓ + A
- MD: ↓↓ + C

MILEENA:
- SNES: apretar Y
- MD: apretar X

SUB-ZERO:
- SNES: →↓→ + Y
- MD: →↓→ + X

SCORPION:
- SNES: apr. blk ↑↑
- MD: apr. blk ↑↑

REPTILE:
- SNES: blk↑↓+ Y
- MD: blk↑↓+ X

FATALITIES

FATALITY 1:
- SNES: apretar X
- MD: apretar Z

FATALITY 2:
- SNES: apr. blk↑↓↑ A
- MD: apr. blk↑↓↑ C

BABALITY
- SNES: ←←→↓+ X
- MD: ←←→↓+ Z

FRIENDSHIP
- SNES: ←←↓←+ X
- MD: ←←↓←+ Z

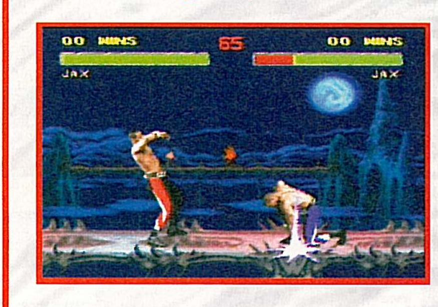
PIT FATALITY
- SNES: apr. blk↓↓↑↓
- MD: apr. blk↓↓↑↓







JAX





SPECIAL MOVES

ENERGY WAVE:
- SNES: ↓↓←← + X
- MD: ↓↓←← + Z

EARTHQUAKE:
- SNES: apretar B
- MD: apretar A

GRAB:
- SNES: →→ + B
- MD: →→ + A

BODY SLAMS:
- SNES: B, pulsar rep. Y
- MD: A, pulsar rep. X

BACK BREAKER:
- SNES: block
- MD: block

FATALITIES

FATALITY 1:
- SNES: apr. B →→→
- MD: apr. A →→→

FATALITY 2:
- SNES: 4 X blk + B
- MD: 4 X blk + A

BABALITY
- SNES: ↓↑↓↑ + A
- MD: ↓↑↓↑ + C

FRIENDSHIP
- SNES: ↓↓↑ ↑+ A
- MD: ↓↓↑ ↑+ C

PIT FATALITY
- SNES: ↑ ↑↓+ A
- MD: ↑ ↑↓+ C



SUB ZERO

SPECIAL MOVES

GROUND FREEZE:
- SNES: ↓↓←← + A
- MD: ↓↓←← + C

DEEP FREEZE:
- SNES: ↓↓→→ + B
- MD: ↓↓→→ + A

SLIDE:
- SNES: ←+ blk + B+ A
- MD: ←+ Z+ C

FATALITIES

FATALITY 1:
- SNES: apr. B ←←↓→
- MD: apr. A ←←↓→

FATALITY 2:
- SNES: →→X→↓→→Y
- MD: →→Z→↓→→X

BABALITY
- SNES: ↓←← + X
- MD: ↓←← + Z

FRIENDSHIP
- SNES: ←←↓ + X
- MD: ←←↓ + Z

PIT FATALITY
- SNES: ↓→→ + block
- MD: ↓→→ + block



MILEENA

FATALITIES

FATALITY 1:
- SNES: apretar X
- MD: apretar Z

FATALITY 2:
- SNES: →←→+ B
- MD: →←→+ A

BABALITY
- SNES: ↓↓↓+ X
- MD: ↓↓↓+ Z

FRIENDSHIP
- SNES: ↓↓↓↑+ X
- MD: ↓↓↓↑+ Z

PIT FATALITY
- SNES: →↓→+ A
- MD: →↓→+ C

SPECIAL MOVES

ROLL ATACK:
- SNES: ←←↓+ X
- MD: ←←↓+ Z

SAI THROW:
- SNES: apretar Y
- MD: apretar X

TELEPORT KICK:
- SNES: →→ + A
- MD: →→ + C

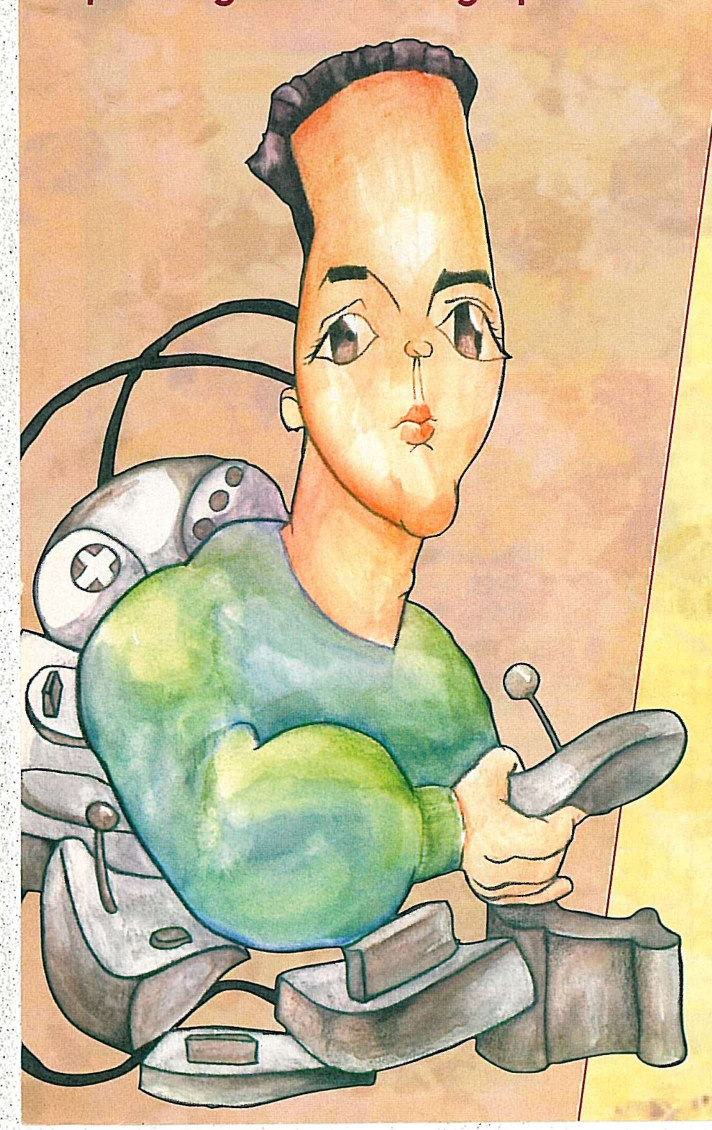




THE REAL GAME MASTER

por THE ELF

Parecía mentira que un juego como NOSFERATU pudiera ver la luz del día. Seta ha tardado más de dos años en lanzar su cartucho, y ahora surge la pregunta: ¿Ha merecido la pena esperar tanto?. Pero no sólo de terror vive el hombre. MICKEY MANIA muestra todo el encanto Disney y WAY OF THE WARRIOR para 3DO asombra por su gran calidad gráfica.



SUPER NINTENDO
MICKEY MANIA

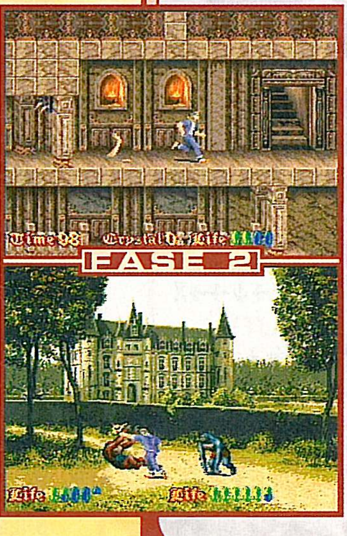


SONY
JAPON
16 MEGAS

Mickey es uno de esos pocos y afortunados personajes que ha visto como todas y cada una de sus producciones para consola iban acompañadas de una calidad impresionante: CASTLE OF ILLUSION, LAND OF ILLUSION, MAGICAL QUEST, MICKEY & MINNIE CIRCUS MISTERY y el juego que nos ocupa, **MICKEY MANIA**. Sony ha



FASE 1



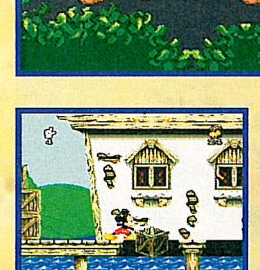
FASE 2

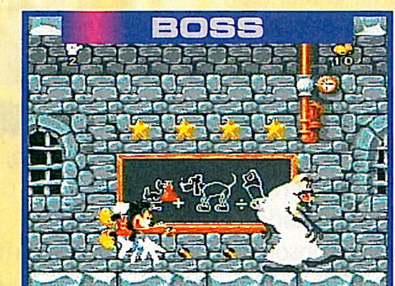
Este terrorífico cartucho de **Seta** ha protagonizado las previews de docenas de revistas durante los últimos dos años, y cabría plantearse la duda de si ha merecido la pena tan larga espera. ¡Sorpresa! **NOSFERATU** es uno de los más sobresalientes cartuchos que ha traído consigo este prolífico año 1994. Las increíbles intros del juego parecen sacadas de una intro de ***Turbo Duo***, todas ellas animadas y con toquecillos exóticos de Modo 7 y *Ghost Layering*. El sobresaliente entorno gráfico nos traslada a caóticas mansiones, muy al estilo de PRINCE OF PERSIA o BLACK THORNE, pobladas por las más terribles criaturas que po-





producido uno de los mejores juegos de plataformas del presente año, en el que se celebra el 66 aniversario del ratón más popular del mundo. La animación, colorido y entorno **Disney** ha sido recreado impecablemente y acompañado por rutinas gráficas sobresalientes con Modo 7, una fase muy similar a la estampida de LION KING, y brillantes perspectivas de paralaje. Como curiosidad, os diré que la primera fase nos trasladará al memorable corto *Steamboat Willy* del año 1928, realizado en un perfecto blanco y negro y con todos lo personajes y secuencias del mismo, una maravilla.

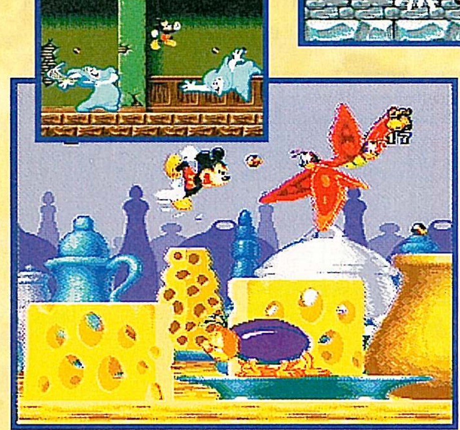


















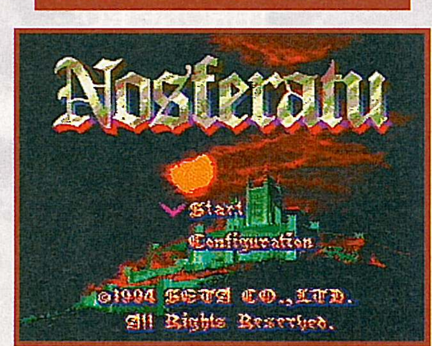


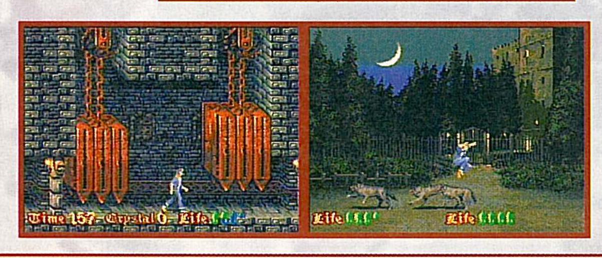


SUPER NINTENDO

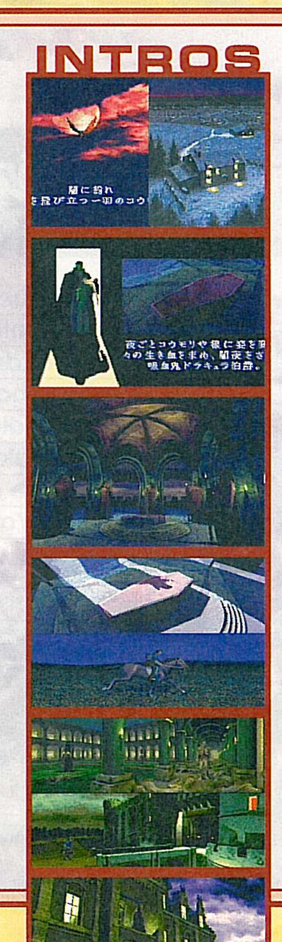
NOSFERATU

16 MEGAS — SETA — JAPON

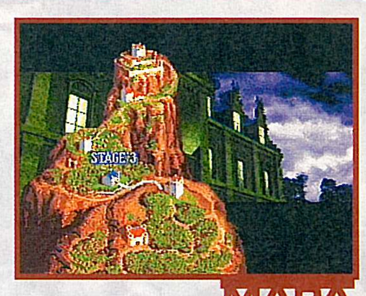




INTROS



dáis imaginar: zombies, gárgolas, cadáveres, espíritus o monstruos de Frankenstein. Una vez completadas varias escenas interiores saldremos al aire libre para disfrutar con espléndidos paisajes digitalizados de la vieja Europa como campiñas, castillos o bosques impenetrables. Una maravilla de la siempre impredecible **Seta.** Estamos ante otro de esos juegos que posiblemente nunca traspasen las fronteras hispánicas. Una verdadera pena.



MAPA
Al final de cada fase, y tras observar una corta pero extraordinaria intro, un mapa nos mostrará el camino que ha de seguir el protagonista.



THE REAL GAMEMASTER

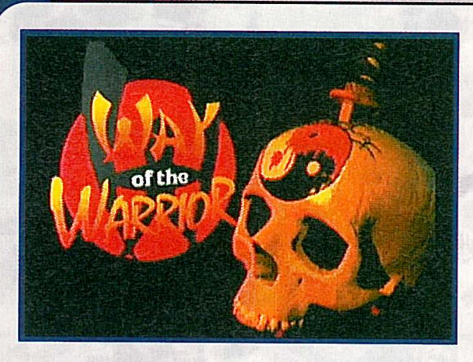
3DO

WAY OF THE WARRIOR

CD ROM

UNIVERSAL I.S.

E.E.U.U.



Lo primero que llama la atención de **WAY OF THE WARRIOR** son las sorprendentes digitalizaciones de los luchadores. Tras una poderosa intro, tendremos la oportunidad de probar las cualidades de **WAY OF THE WARRIOR**. Pese a contar con un entorno tridimensional casi perfecto, los luchadores no están animados como una consola de 32 bits se merece, y la jugabilidad se podría considerar el peor apartado del juego. Sin embargo, y teniendo en cuenta el escaso número de juegos de lucha para *3DO*, **WAY OF THE WARRIOR** es un prometedor intento de recrear un *Fight'em up* para esta consola.

INTRO





ESCENARIOS

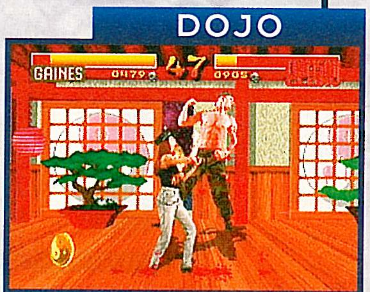
BRIDGE



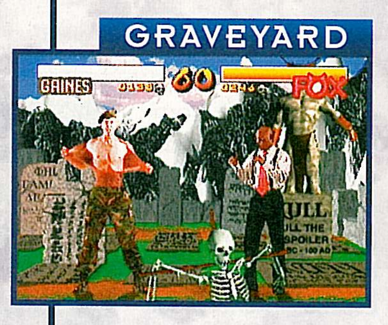
CLIFFS



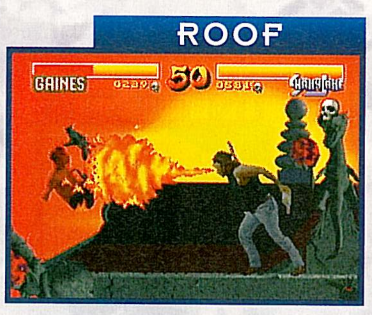
DOJO



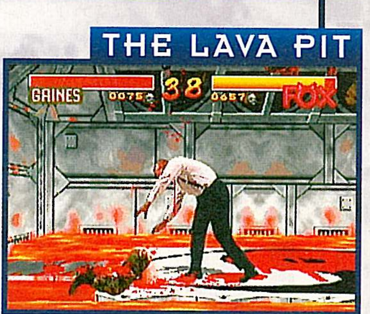
GRAVEYARD



ROOF



THE LAVA PIT



THE TEMPLE



El punto fuerte del juego son los impresionantes escenarios de cada combate. Destacan por su sensación de profundidad y recreación tridimensional, pero personalmente me quedo con Grave Yard y Throne Room.

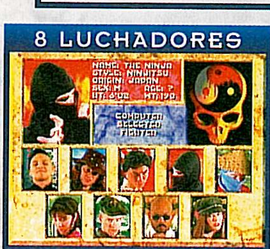
THRONE ROOM



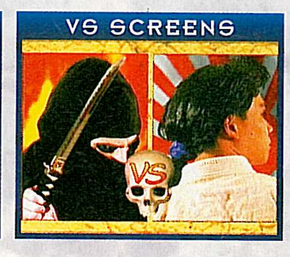
MENU



8 LUCHADORES



VS SCREENS

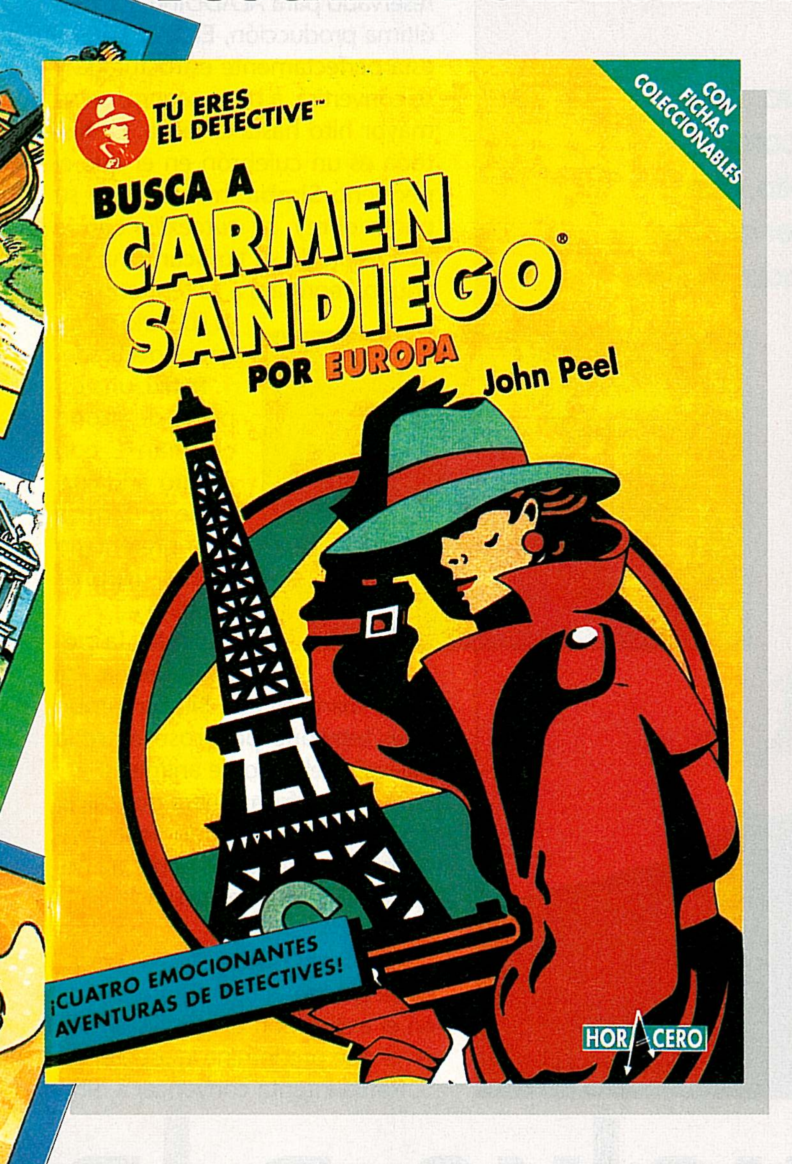


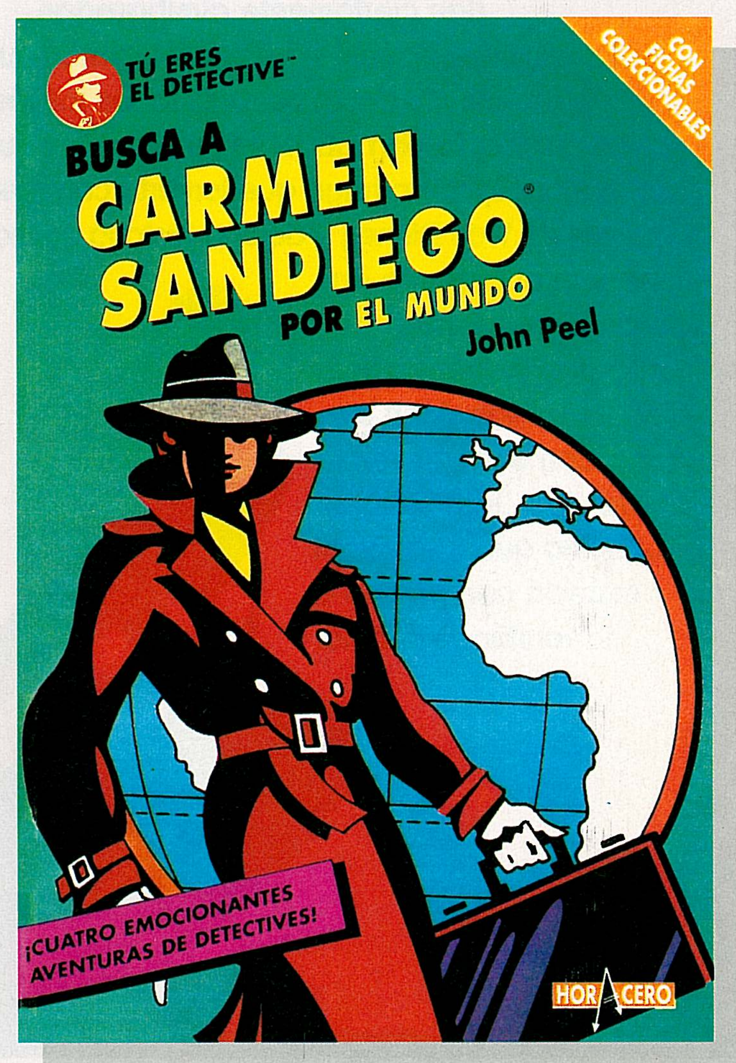
ENEMIGOS SECRETOS



¿DÓNDE ESTÁ CARMEN SANDIEGO?

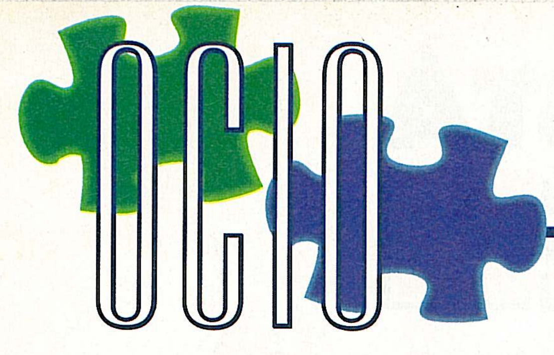
BÚSCALA POR EUROPA Y POR EL MUNDO





DOS FASCINANTES LIBROJUEGOS, DONDE TÚ ERES EL DETECTIVE





CINE

Después de historias ciertamente almibaradas, Disney apuesta por una línea más dura en su intento anual por batir todos los récords de taquilla. EL REY LEON es su film más adulto, aunque tal calificativo haya que tomarlo con reservas por tratarse de Walt Disney y de una historia animada. Simba tiene su contrapunto en las crueles hienas, al tiempo que la inspirada música de Elton John subraya con especial encanto las imágenes. Lástima que el original exceda con mucho a la versión española.

No es lo mejor de la factoría en los últimos años (lugar que le corresponde a LA BELLA Y LA BESTIA), ni la película más comercial (espacio reservado para ALADDIN), pero su última producción, **EL REY LEON**, está perfectamente estructurada y se convertirá, a buen seguro, en su mayor hito hasta la fecha. La historia es un culebrón en el que el pequeño **Simba**, huérfano de su padre el rey, se *autoexilia* con la bendición de su tío **Scar**. Una vez adulto, regresará a su territorio para liberarlo de las garras del tirano.

1 **1. Rafiki**, una especie de mono chamán con acento andaluz, coge a **Simba** para presentarlo a sus futuros súbditos.

2. Nala, la pequeña leona, «se va de marcha» con **Simba** rumbo a un territorio peligroso entre la pleitesía del resto de animales.

3. El rey **Mufasa** muere por salvar a **Simba** y el resentido **Scar** convence al primogénito para que huya antes de que sea acusado de la muerte de su padre.

4. Pumba y **Timón** son los personajes que se encuentran a **Simba** en el exilio. Con él forman un trío en el que predomina la esperanza.

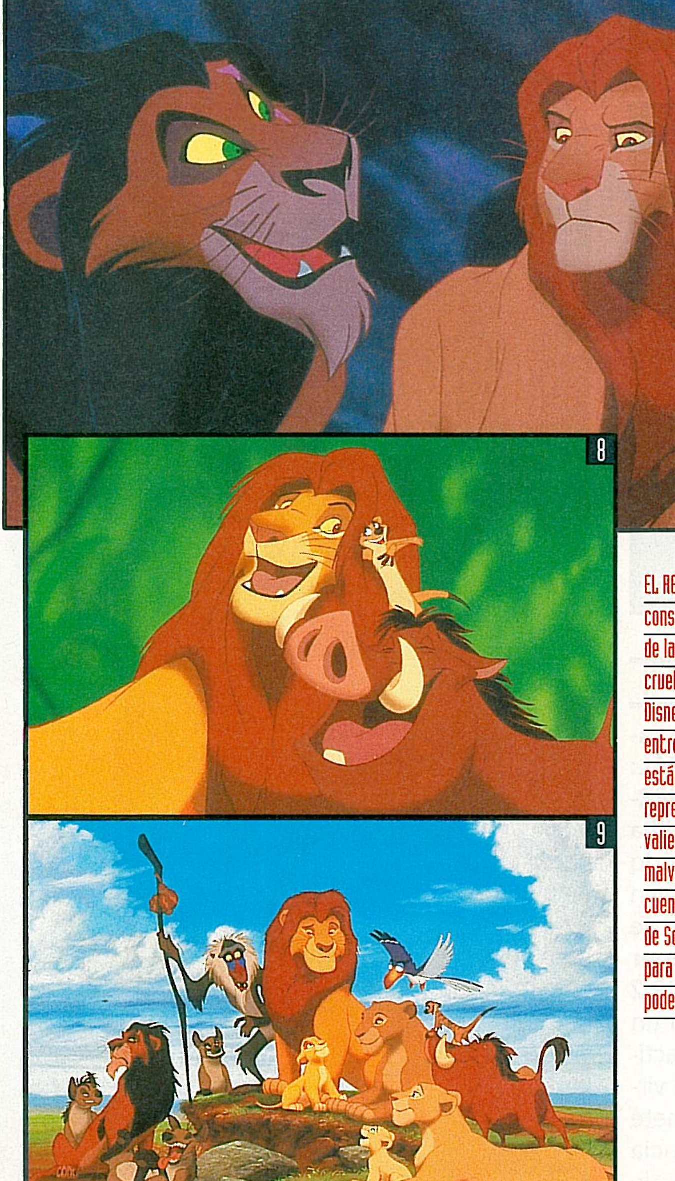
5. Rafiki intenta convencer a **Sim-**

Disney vuelve a la cumbre

2

3

4



EL REY LEON puede considerarse como una de las películas más crueles de la factoría Disney. La eterna lucha entre el bien y el mal está magníficamente representada por el valiente león y las malvadas hienas. Estas cuentan con el apoyo de Scar, el león traidor, para usurpar el poder del territorio.

ba adulto, con palos incluidos, de que estaría mejor defendiendo los intereses de su pueblo.

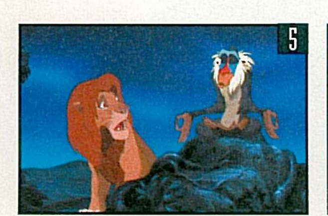
6. **Simba** se convence, bajo la mirada de los reyes muertos representados por las estrellas, de que ha de ocupar su puesto en el ciclo de la vida.

7. **Scar** pone a **Simba** en evidencia acusándole ante la sociedad de la muerte del rey **Mufasa.**

8. Tras la pelea entre **Scar** y **Simba**, el triunfo del bien se pone de manifiesto con el abrazo del rey a su amigo **Pumba.**

9. Una bonita imagen de toda la compañía. Se puede aderezar perfectamente con la música compuesta para la ocasión por el inspirado **Elton John.**

J. P. DE CASTRO





TITULO: EL REY LEON
TITULO ORIGINAL: THE LION KING
COMPAÑIA: Walt Disney
DIRECTOR: Roger Allers y Rob Minkoff
GENERO: Animación ESTRENO: 18-XI-94
NOTAS: Largometraje número 32 de Disney
CALIFICACION: Notable

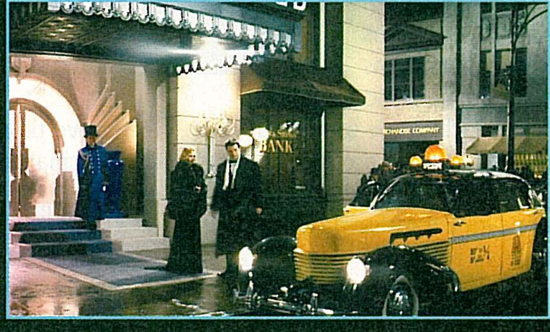
◆ LA SOMBRA

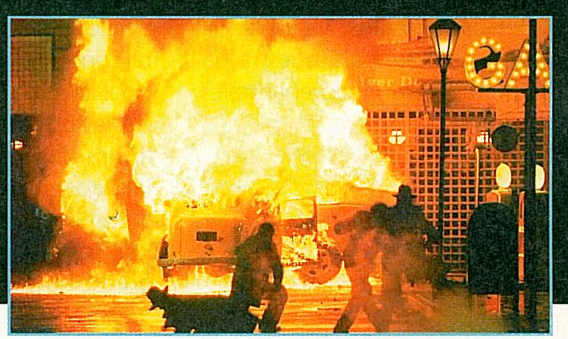
Sigue la pista



La sombra, el primero de los grandes luchadores contra el crimen, viene con la rúbrica del director de LOS INMORTALES, **Russell Mulcahy**, y el cuerpo de **Alec Baldwin**, el féliz marido de **Kim Basinger. LA SOMBRA** nació en 1931 y combinó sus actividades en el mundo impreso y en el radiofónico. Su *alter ego* atiende por **Lamont Cranston**, quien tiene una hermosa novia llamada **Margo Lane**, mientras que el cruel adversario no es otro que **Shiwan Khan,** un cruel oriental con el que ha de luchar a muerte por el destino de la humanidad. La nota característica de este héroe es su tremenda habilidad para conseguir la prática invisibilidad si no fuera por su sombra delatora.

◆ TITULO: LA SOMBRA ◆ TITULO ORIGINAL: THE SHADOW ◆ COMPAÑIA: UIP
◆ DIRECTOR: Russell Mulcahy ◆ ACTORES: Alec Baldwin, John Lone, Penelope Ann Miller
◆ GENERO: Aventuras ◆ NOTAS: Basado en el serial radiofónico protagonizado por L. Cranston
◆ ESTRENO: 28-XI-94 ◆ CALIFICACION: Notable





CINE

LA MASCARA



La máscara es una divertida comedia de aventuras cuyos efectos especiales fueron creados por **Industrial Light & Magic**, compañía creada por **George Lucas** y responsable, entre otras, de los efectos especiales de E.T. y PARQUE JURASICO. **Jim Carrey** es el protagonista de **LA MASCARA**, gracias a la cual un tipo simplón se convierte en un verdadero torbellino y con todas las mujeres atractivas rendidas a sus pies. Lo malo es que el villano de turno lucha por apoderarse de la careta que se ajusta perfectamente al contorno de cada cara y transforma a su poseedor. Así, recupera a su chica, su club y el botín del atraco a un banco. Con grandes ojos, cara verde e inmensos colmillos, ya tenemos nuevo personaje para nuestra galería de monstruos sobrenaturales.

◆ TITULO: LA MASCARA ◆ TITULO ORIGINAL: THE MASH
◆ COMPAÑIA: Lauren ◆ DIRECTOR: Charles Russell
◆ ACTORES: Jim Carrey, Peter Greene, Amy Yasbeck
◆ GENERO: Comedia de aventuras
◆ NOTAS: Efectos creados por Industrial Light & Magic (ILM), empresa creada por George Lucas en 1975
◆ ESTRENO: 25.XI-94 ◆ CALIFICACION: Divertida

JUEGO MORTAL

Otra apuesta interesante viene capitalizada por **JUEGO MORTAL: VIAJE INTERACTIVO AL INFIERNO**. La pesadilla comienza cuando el que fuera joven acompañante de **Schwarzenegger** en TERMINATOR 2 se divierte con un *CD ROM* interactivo de realidad virtual que promete ser la experiencia más terrorífica de su existencia. A partir de ese momento, sus sueños se convertirán en realidad, incluso los asesinatos que lleva a cabo.

◆ VOLAR POR LOS AIRES

La acción continua en la pantalla con **VOLAR POR LOS AIRES**, una historia que mantiene la tensión desde que un despiadado terrorista consiguió estremecer a toda la población de Boston mediante una explosión sin sentido. La principal figura de un grupo de élite (**Jeff Bridges**) habrá de vérselas con un criminal encarnado por **Tommy Lee Jones**, ganador de un Oscar por EL FUGITIVO.



◆ VIDEO

Murciélagos y dinosaurios

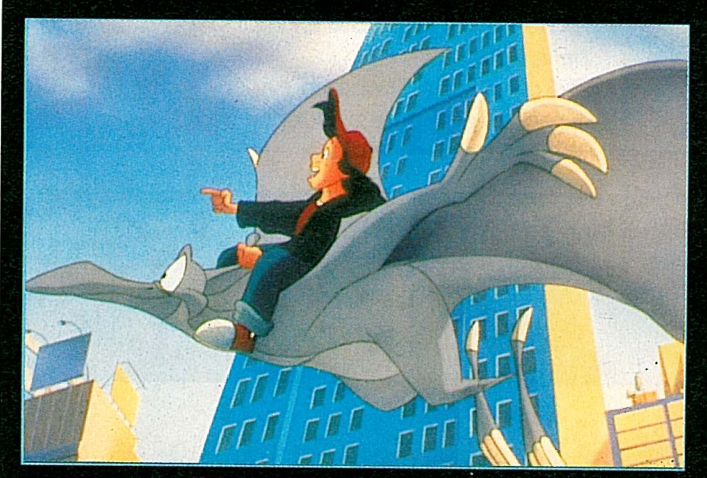
Salen directamente con dirección a nuestros magnetoscopios sin pasar por la pantalla grande. Se trata de dibujos animados con **Batman** y los dinosaurios como protagonistas. Por si fuera poco, el segundo de estos productos viene con el avala de **Steven Spielberg**.

BATMAN: LA MASCARA DEL FANTASMA, se convierte en el primer largometraje animado que tiene al héroe de Gotham como protagonista. El nuevo villano, **El Fantasma**, tiene aterrorizada a la gran urbe eliminando a sus principales gangsters. **Batman** no tarda en ser confundido con el villano y la policía se pone tras su pista.

En cuanto a **WE'RE BACK! A DINOSAUR'S STORY** es un largometraje producido por **Steven Spielberg** con simpáticos dinosaurios y un joven aventurero como protagonistas. El largometraje estaba a punto para ser estrenado estas Navidades pero, finalmente, se decidió que fuese una de las estrellas en el soporte vídeo para los próximos meses. En el original aparecen las voces de **John Goodman** (protagonista de **THE FLINSTONES**), **Martin Short** y el prestigioso comentarista deportivo **Walter Conkrite**, entre otros.



Parece ser que los dinosaurios no están satisfechos con inundar nuestras consolas con cartuchos jurásicos, ya que vienen dispuestos a adueñarse de todos los vídeos. WE'RE BACK! A DINOSAUR'S STORY es un buen ejemplo.





UNA HISTORIA DE DINOSAURIOS

Primero fueron los terribles Rex de Jurassic Park, y ahora regresan de nuevo con una trepidante aventura de dibujos animados que sin ninguna duda os hará saltar del sillón. Si quereis conseguir una de estas estupendas 25 películas, sólo tenéis que recortar el cupón adjunto (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 31 de Noviembre a: Ediciones Mensuales - Revista SUPER JUEGOS - C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre << Concurso We're Back>>.

WE'RE BACK!

A DINOSAUR'S STORY

NOMBRE:	APELLIDOS:	
DOMICILIO:	POBLACION:	
PROVINCIA:	C.P.:	TEL.:

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

resultados de concursos

S T U N T R A C E F X

Los afortunados ganadores de los 25 cartuchos han sido estos conductores tan temerarios, disfrutadlos al máximo:
J. Lorenzo Zaballos Sanchéz (Salamanca)
Jesús Navascués Méndez (Madrid)
Sergio Gutierrez Ariza (Málaga)
Jesús Maria Alba Barroso (Málaga)
F. Javier Salado Jiménez (Barcelona)
Jon Andoni Leiva Bikandi (Vizcaya)
Enrique Prieto Rodríguez (Vizcaya)
Alfredo Sapiña Rocher (Valencia)
Roberto Vidal Alanza(Baleares)
Carlos Marmos Perera (Valencia)
Diego Moreno Sánchez (Murcia)
Adrián Blanco González (Orense)
Alexander Velasco Conijn (Murcia)
Javier García García (Málaga)
Carmelo A. Marquez (C.Real)
Alex Pérez Alonso (Valladolid)
David Belinchón (Madrid)
Carlos M. Vázquez (Madrid)
Antonio Luis Ruíz Garrido (Barcelona)
Jordi Agudo Forus (Barcelona)
Francisco José Tormo González (Jaen)
Juan Antonio Moreno Aragón (Málaga) Yolanda Lázaro Pérez (Barcelona)
Angel Gómez Jurado (Madrid)
Manuel Panadero Márquez (Córdoba)

